4. Jahrgang
Doppelausgabe Dezember/Januar '86, 6,– DM, 50 öS, 6,– sfr

Homecomputer

1

DEUTSCHLANDS ERSTE HEIMCOMPUTER-ZEITSCHRIFT



Software im Test



Hardware – News

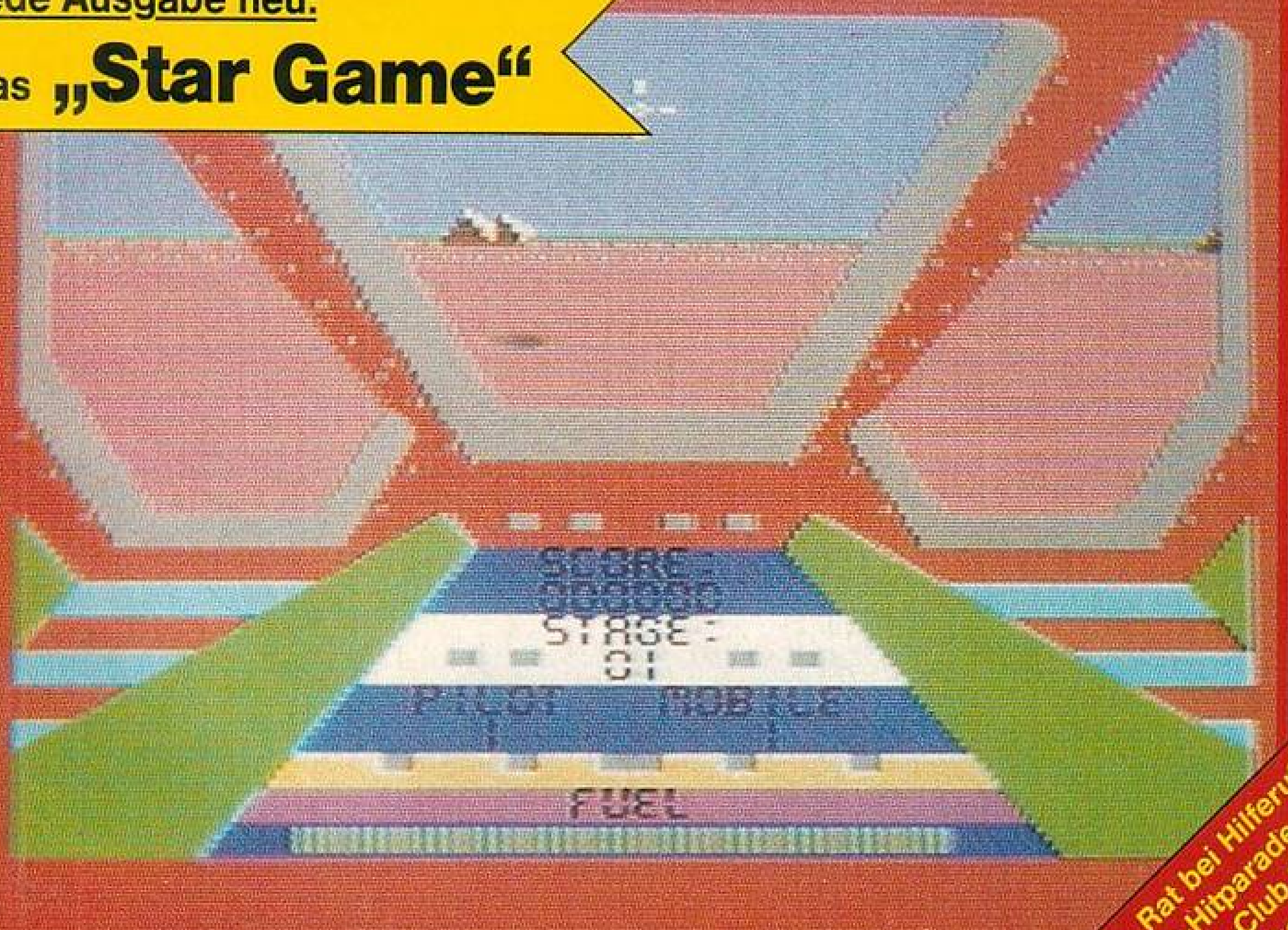
Neu!

Atari-Corner

Atari 520 ST: *die Softwarewelle rollt*

Jede Ausgabe neu:

Das **„Star Game"**



„Helpline" – Rat bei Hilferufen
Software-Hitparade
Homer's-Club
Rätsel-Ecke

Tronic-Verlag GmbH

„Entschnüren“ Sie doch unsere Programmpakete!



„Herr Müller, eigentlich wollten Sie mir ja die tollen Anwender-Programm-Pakete zeigen!“

- Super-Kombi-Discs
- Super-Games
- Utility Special
- Best of . . . Discs
- Apple-Utility
- Atari-Utility

„TIPS & TRICKS von CPU“ hält für Sie ein einmalig günstiges Angebot bereit: Die Redaktion hat sechs tolle Programm-Pakete ausgesucht und versucht Sie nun „loszuwerden“! Über die Preise reden wir jetzt einmal nicht. Diese sind so günstig, daß Sie sie uns doch nicht abnehmen würden. A propos „abnehmen“: Abnehmen können Sie uns, daß wir sechs verschiedene Disc-Programm-Pakete zusammengestellt haben, die von allererster Güte sind. Aber nun ist es doch an der Zeit, den „Vorhang zu lüften“ und die Programme – nebst Preisen – bekannt zu geben:

Bei diesem „KOMBI-DISC-ANGEBOT“ für den **SCHNEIDER CPC 464** handelt es sich um Spiele und Anwenderprogramme – alles nur vom feinsten! Autorennen / Computerschrift / Symbol Swap / Universal-Datei / Keyboard Toolkit / Farbdekodierung / Aladin / Painter / Box-Befehl und BASIC-Maschinen-Kit. Dieses Paket kostet jetzt nur noch 56 Mark. Kaum zu glauben, was?

Bestell-Nr. US P1

Ja, das sind SUPER-GAMES, die ihrem Namen alle Ehre machen! Folgende MSX-Disketten sind enthalten: Zirkus / Pipeline / Alien Attack. Die Diskette gibt's für ganze 29,50 Mark! „Super Games“, die sich sehen lassen können, gibt es auch für den **ATARI**: Mauerflucht / Lunar-Simulation / Cherry Harry. Preis: „müde“ 24,50 Mark.

Bestell.-Nr. UM P1

Beim „UTILITY SPECIAL“ kommen die **Commodore 64er-Freunde** voll auf ihre Kosten, die sich auf nur 35 „Steine“ belaufen. Was ist drin? S-Tool 64 / Spritehilfe / Data-Generator / Diskmonitor. Wir meinen, ein tolles Angebot!

Bestell-Nr. UC P1

Die „BEST OF . . . DISCS“ sind ebenfalls für unsere **64er-Freunde** gedacht. Für 35 Mark erhalten Sie folgende „TIPS & TRICKS-BESTSELLER“: Asmon / Re-Assembler / Maskengenerator / Multi BASIC V 3

Bestell-Nr. UC P2

„APPLE-UTILITY“, diese Bezeichnung sagt eigentlich schon alles. Was Sie aber zu einem wahren Super-Preis von 38,50 Mark geboten bekommen, wird Sie erstaunen! Dateiverwaltung / Disk / Cheque / DOS Change / Digital Sound Editor.

Bestell-Nr. UA P1

Die „ATARI UTILITY“ ist ebenfalls Spitze, wir können dieses Disketten-Programm mit gutem Gewissen empfehlen! Und das zu einem Preis, den fast schon die Leer-Diskette kostet: 25 Mark! Zeichenersteller / Zeicheneditor / Monitorprogramm.

Bestell-Nr. UJ P1

Da heißt es, nicht lange fackeln!

ZUGREIFEN!

Homecomputer

Dezember/Januar 1986 · erscheint ACHTWÖCHENTLICH · 4. Jahrgang · Herausgeber: Axel Credé

Liebe Leser!



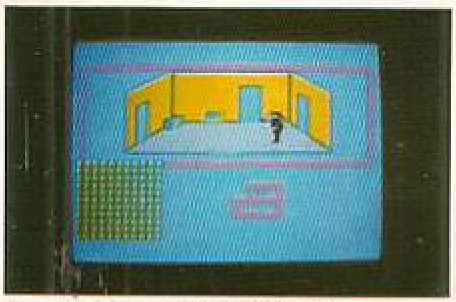
Manfred Kleimann, Chefredakteur

Für das Super-Spiel Ufo hat sich die Redaktion dieses Mal entschieden. Entschieden, es als das absolute TOP-Programm zu publizieren!



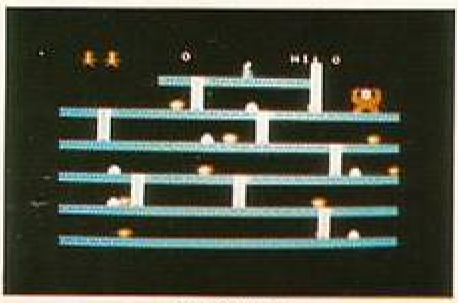
DER INHALT

Gefährlich ...
Agent 0/8/15



ATARI 800 XL

Lustig ...
Monkey Dong



TI 99/4A

Spannend
Karatron



ZX SPECTRUM

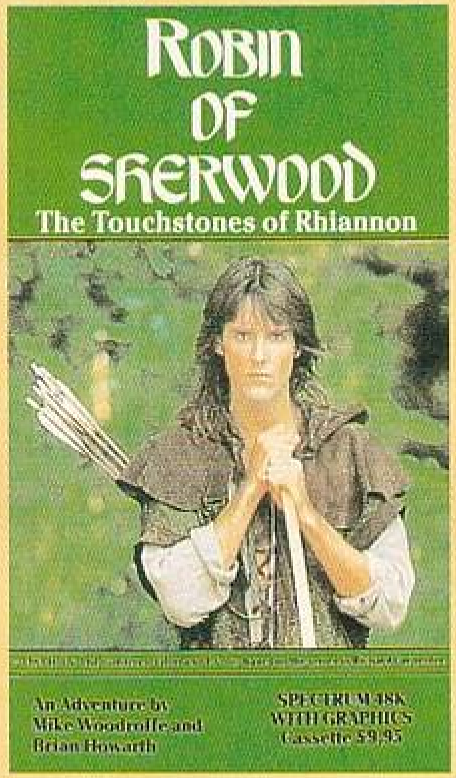
SOFTWARE IM TEST

Schon seit einiger Zeit ist der „gute alte Robin“ als Textadventure in England auf dem Markt. Bleibt zu hoffen, daß auch dieses einzigartige Spiel bald von einem deutschen „Vertreiber“ angeboten wird! Ich habe mir dieses außergewöhnliche Spiel in London besorgt und muß gestehen, es ist in meinen Augen das beste Text-Abenteuer, das je auf dem Spectrum zu haben war! Neben der ausgefeilten Technik (komplette Satzsequenzen können eingegeben werden) besticht vor allem die herrliche Graphik. „Aaah's und Oooh's“ werden dem „Abenteuerer“ bei jeder neuen Spielszene entlockt. Gleichsam wie bei einem Wandel durch englische Gärten wird der Betrachter in eine „picturesque world“ – eine malerische Welt – voller Träume und Fantasien geführt. Das Abenteuer selbst ist nur sehr schwierig zu lösen. Dies spricht eben auch für die besondere Qualität von „Robin Of Sherwood“. Denn: Wer spielt nicht gern mehrere Monate an einem interessanten Adventure. Besonders kniffelig ist die Anfangsszene in einem dunklen Verlies. Dort zu „entweichen“, bereitet einige Probleme. Doch: Wer es geschafft hat, dem winken blendende Graphiken und ein „herrlicher Wasserfall“, der wohl zu den Höhepunkten des Abenteuers von Robin und seiner „Outlaw-Band“ gehört.

(Manfred Kleimann)

Wer sich nicht für dieses Spiel interessiert, ist selbst schuld. Für „alle anderen“: Man wende sich an den Hersteller – ADVENTURE INTERNATIONAL (U.K.), 85, New Summer St, Birmingham B19 3TE England. (100 % Vergnügen für ca. 38,-- DM)

GAME OF THE MONTH:
Robin Of Sherwood



Diese Liste kann später erweitert werden – und auch editiert werden. Außerdem beinhaltet das Programm Befehle zum Sortieren und Ausdrucken von Programmlisten. Alles in allem in ein empfehlenswertes „Werk“ für alle Besitzer eines Floppy-Laufwerks! (F.B.)
Vertrieb: Weeske, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang

★ ★ ★

Sherlock Holmes

Nach einem gelösten Fall verbingen Holmes und sein treuer Begleiter Dr. Watson einen kurzen Aufenthalt in Schottland. Bei einer Wanderung stoßen sie auf eine alte Herberge – „The Rat And The Raven“. Ab „hier“ beginnt der „Alltag“ der beiden Helden auf's Neue. Sie werden in einen neuen Mordfall verstrickt. Wider



Willen machen sich unsere Helden auf den Weg nach dem Mörder. Eine hervorragende Graphik ist nur ein Bestandteil dieses großartigen Adventure-Spiels! (M.K.)
Preis: Kass. 39 Mark; Disk. 49 Mark.

Software – „quer Beet“ durch die Systeme!

Unter „Software im Test“ hatte die HOMECOMPUTER-Redaktion im letzten Heft einige neue und „alte“ Software vorgestellt. Die Resonanz der „Homecomputer-Gemeinde“ auf diese Rubrik war derart groß, so daß wir uns entschlossen, noch mehr „Software im Test“ an den Mann / an die Frau zu bringen! Hier die für uns wichtigsten Software-Produkte des Monats Dezember, die unserer Meinung nach auch auf dem „Weihnachtstisch“ nicht fehlen sollten:

Die „Schneider-Corner“

DISC-SORT

Die Firma STAR-DIVISION hat mit ihrem „Disc-Sort“ für den Schneider CPC 464/664 für Furore gesorgt! Disc-Sort ist ein Hilfsprogramm zum Verwalten und Bearbeiten von Disketteninhalten. Es erlaubt, durch einfaches Einlegen beliebig vieler Disketten, ein Erstellern von einem oder mehreren Programmlisten.

Vertrieb: Weeske, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang
Außerdem im aktuellen Weeske-Programm: Das Adventure „Auftrag in der Bronx“ – ein Detektiv ermittelt. (selbe Preise)

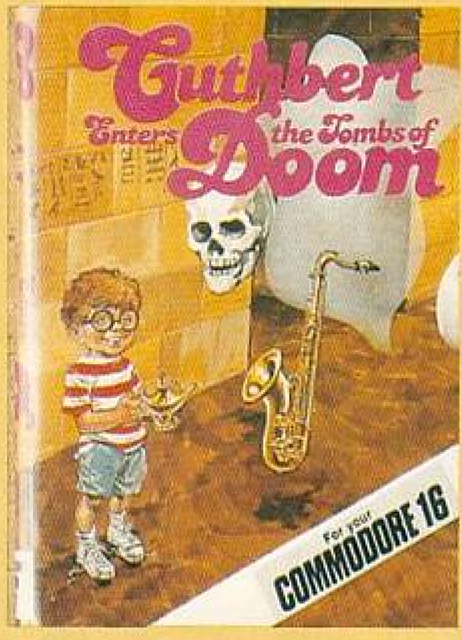
★ ★ ★

In der nächsten HOMECOMPUTER stellen wir „Way of the Exploding Fist“ (Schneider) vor!

INTERESSANTES VON DER „C-16-FRONT"!

CUTHBERT ENTERS THE TOMBS OF DOOM

CUTHBERT ENTERS THE TOMBS OF DOOM ist ein typisches „Pyramiden-Such-Spiel", bei dem unser Held allerlei wertvolle Kleinode aus dem „Reich der Toten" (aus der Grabstätte eines Pharao) sammeln muß. Dabei begegnen ihm „finstere Gestalten", die ihn bei seiner Grabräuberei ganz schön zu schaffen machen. Es ist ein Spiel mit viel Witz, einer hervorragenden Graphik und „spannenden Momenten"!



Hersteller: MICRODEAL, 41, Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England.
Preis: ca. 28 Mark. (M.K.)

CUTHBERT IN SPACE

CUTHBERT IN THE SPACE ist ein rasantes Space Shuttle-Arcade-Spiel, bei dem es daraufankommt, das Raumschiff mit Treibstoff zu füllen, ohne aber von feindlichen Angreifern „liquidiert" zu werden. Zu diesem „Zweck" sind Sie mit den modernsten Waffen-Systemen ausgestattet, die es Ihnen erlauben, jeden Außerirdischen zu vernichten. Ein excellenter Spaß und viel Spielvergnügen ist Ihnen gewiß.
Hersteller: MICRODEAL
Preis: ca. 28 Mark (M.K.)

ARENA 3000

ARENA 3000 versetzt den Spieler/die Spielerin in die Welt der Cyborgs. Zahlreiche Levels gilt es zu durchlaufen. Jedes Level – eine Arena – birgt die Gefahren der außerirdischen Angreifer, die nach Ihrem Leben trachten. Sie können sich in jede beliebige Richtung bewegen und die Feinde mit Ihrem Laser-Strahl vernichten. Dieses Spiel zeichnet sich durch seine enorme Schnelligkeit und den Variantenreichtum aus. (Beim Test dieses Pro-

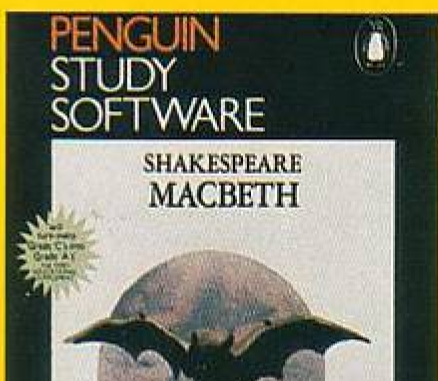


grammes hatte unser Chef-Programmierer einen High Score von 1.385.455 Punkten!) Sie sehen also, dieses Spiel hat scheinbar „keine Grenzen"!
Hersteller: MICRODEAL
Preis: ca. 20 Mark. (M.K.)

Dragon und Spectrum wieder stark im Kommen!

„Romeo and Juliet" und „MacBeth"

Die renommierte englische Taschenbuch-Firma PENGUIN hat in ihrem „Repertoire" unter anderem auch die sogenannte „STUDY SOFTWARE" ins Programm genommen. Schon bei der Stuttgarter Ausstellung „DIDACTA" hat diese Art von Software für Aufsehen gesorgt. Für den ZX Spectrum sind zwei „Spiele" auf den Mark gebracht worden, die vor allem die Gymnasiasten interessieren werden. Denn: Wer ein Essay – eine Abhandlung – über die genannten Klassiker der Weltliteratur schreiben muß oder will, ist gut beraten, sich diese Programme „nach hause zu holen". Der Lerneffekt ist ziemlich hoch, der Eingang in den Stoff und in die Problematik von Sheakspeare ist in diesem Falle sehr nützlich. Die Noten im Englisch-Unterricht werden dem Erfolg der PENGUIN BOOKS LTD Recht geben.



Hersteller und Anbieter: Penguin Books Ltd., Guiolettstr. 54, 6000 Frankfurt
Preis: ca. 32 Mark – mit Buch – (M.K.)

Whodunnit (Plus one)

Auf eine etwas andere Art interessant sind auch die „neuen" Strategie-Spiele von MASTERTRONIC. „Whodunnit" ist ein klassisches Detektiv-Spiel, das alle Konzentration erfordert, um den oder die

Blättern Sie bitte um!

Mörder zu entlarven. In der „Plus One-Serie" werden jeweils zwei Spiele zum Preis von einem angeboten.
Hersteller: MASTERTRONIC, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest
Preis: unglaubliche zehn Deutsche Mark (M.K.)

ELECTION

ELECTION ist ebenfalls ein „Billigprodukt" von Mastertronic. Mit Hilfe Ihres Spectrums versuchen Sie, in einer englischen Kleinstadt den Grundstein für eine große politische Karriere zu setzen: Sie können wählen, ob Sie für die Conservatives, die Labours oder für die Alliance ins Rennen gehen möchten. Für Ihren Wahlkampf haben Sie zehn Tage Zeit. Sie verfügen über 5000 Pfund Sterling, die Sie „für Ihre Zwecke" einsetzen können. Ferner sprechen Sie bei Wahlversammlungen und inserieren in den örtlichen Tageszeitungen... Doch dann kommt der große Wahltag – die „Stunde der Wahrheit" Ein interessantes und fesselndes Spiel, das für ganze 10 Mark zu haben ist. (M.K.)
Hersteller: MASTERTRONIC

★ ★ ★

– SPRINT BASIC – DRAGON COMPILER

Maschinenprogramme sind der Traum eines jeden Programmierers. Sie besitzen gegenüber den BASIC-Programmen den Vorteil, wesentlich schneller abgearbeitet werden zu können. Durch diese enorm hohe Geschwindigkeit sind zeichentrickähnliche Effekte auf dem Schirm möglich. Leider lassen sich Maschinenprogramme nur sehr schwierig realisieren, insbesondere auf dem „seltenen" DRAGON-Prozessor 6809. Die Firma OASIS hat nun einen neuen Compiler herausgebracht, der Basic-Programme automatisch in Maschinensprache umsetzt. ***Wir hatten das Vergnügen, einige Stunden mit diesem System arbeiten zu dürfen. Im Gegensatz zu vielen anderen Programmen war es sehr erfreulich, daß dem Compiler eine*** *DEUTSCHE ANLEITUNG* ***beilag! Diese ist sehr ausführlich und verständlich, so daß auch dem Anfänger ein erster Einstieg in das „neue Medium" erlaubt wird. Mit dem Compiler selbst wird die*** *OASIS BASIC 1.1* ***(eine eigene Basic-Version, die dem des DRAGON-Basic ähnelt) mitgeliefert. Unser Test ergab, daß compilierte Basic-Programme bis zu zehnmal schneller abgearbeitet werden als in Basic.*** *SPRINT BASIC DRAGON COMPILER* ***ist für*** *nur 59 Mark(!)* ***ein hervorragendes Werk für alle Basic-Programmierer! Für alle Interessierten: Unser Schwester-Magazin CPU plant in einer der nächsten Ausgaben einen weitergehenden, detaillierteren Test, den Frank Brall, Chefprogrammierer des TRONIC-Verlages, vornehmen wird.***
Hersteller: OASIS. Vertrieb: Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach. Preis: 59 Mark. (M.K.)



DANGER RANGER

Danger Ranger (DRAGON) hat ganz schön zu tun! Er hat sich vorgenommen, in einem verlassenen Palast auf Schatzsuche zu gehen. Allerlei „Getier" (Fledermäuse und garstige andere Dämonen) sowie radioaktive Urnen, „Wandernde Augen" und Säuretropfen trachten ihm nach dem Leben. Doch: Danger Ranger ist nicht wehrlos – er schießt zurück, kann sich ducken, ausweichen, springen und in andere Zimmer hüpfen... Danger Ranger ist ein schnelles und unglaublich interessantes Spiel, das alle Dragon-User begeistern wird! (M.K.)
Preis: ca. 25 Mark
Hersteller: MICRODEAL, 41, Truro Road, St. Austell, Cornwall, England, Vertrieb: K. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach.

★ ★ ★

PHANTOM SLAYER

Bei „Phantom Slayer" (Dragon) findet sich der Spieler in einem dreidimensionalen Irrgarten wieder. Er ist auf der Jagd nach einem Phantom, welches er aufspüren und vernichten muß. Sie sehen den Irrgarten aus „Ihrer eigenen Sicht", Stück für Stück des Weges müssen Sie gehen, bis ein unheimlichese Geräusch den unvermeidlichen Kontakt mit dem Phantom andeutet. Gesteuert wird dieses graphisch ausgezeichnete Spiel mit der Tastatur. (M.K.)
Preis: ca. 25 Mark
Hersteller: MICRODEAL. Vertrieb: K. Ludwig.



TEA TIME

„It's five o'clock – let's have a tea!" – Um fünf Uhr geht die Post ab! Versuchen Sie auf Ihrem DRAGON, mit drei Teekannen herunterfallende Tee-Tropfen aufzufangen und diese in einen riesigen „Pot" zu gießen. Dies scheint zunächst noch ganz einfach zu sein, doch, wenn Sie dies geschafft haben, geht es erst so richtig los: Würfelzucker kommt in „rauhen Mengen" über den Bildschirm (jede zweite Berührung läßt die Teekanne zerbersten), und ein Hammer versucht, Ihr Kännchen kurz und klein zu schlagen. Haben Sie das nächste Level erreicht, so müssen Sie in der Vorratskammer neuen Tee aufbrühen... TEA TIME ist ein erstaunliches Spiel, ein Vergnügen für die ganze Familie. Denn: Hier verliert man keine „Leben", es fließt kein Blut, sondern nur TEE... (M.K.)
Preis: ca. 10 Mark (!)
Hersteller: POCKET MONEY SOFTWARE/MICRODEAL. Vertrieb: K. Ludwig.

München war eine „Messe wert"!

Aus München berichtet Chefredakteur Manfred Kleimann

München (M. K.). London, Paris, Mailand oder Frankfurt – alle Messen gleichen sich. So meint man. Wer aber die „Systems 85" in München besucht hat, der wurde bestens informiert – teilweise „überinformiert", wie manche Zungen behaupteten. Mit über 1200 Ausstellern aus 19 Nationen war die „Systems 85" – vom 28. 10. – 1. 11. – personell wie informell „voll ausgebucht"!

Die „9. Internationale Fachmesse und internationaler Anwenderkongreß" bot in 25 Hallen(!) fast alles, was das „Computer-Herz" begehrte. Doch: Für alle „Spiele-Freaks" muß man diese Ausstellung als eine – wenn auch nur kleine – Enttäuschung bezeichnen. Software-Hersteller blieben zum Großteil fern. Der Besucher waren's zahlreich, doch drängten sich nur wenig junge Leute an den Kassenhäuschen.

im November in Las Vegas „öffentlich zur Schau gestellt" werden.)
Die deutsche Firma ENTERPRISE überraschte mit zwei Computern, die in puncto Graphic und Preis-Leistungsverhältnis bestachen. Es gibt einen Rechner mit 64K und 128K.
Commodore hatte eigens für „seine Fans" vor der Halle ein Zelt aufgebaut, das wie ein Magnet auf die Besucher wirkte. Auch der langersehnte „AMIGA" wurde präsentiert.



Charmant präsentiert: die Leistungsstarken von Enterprise. Foto: M. K.

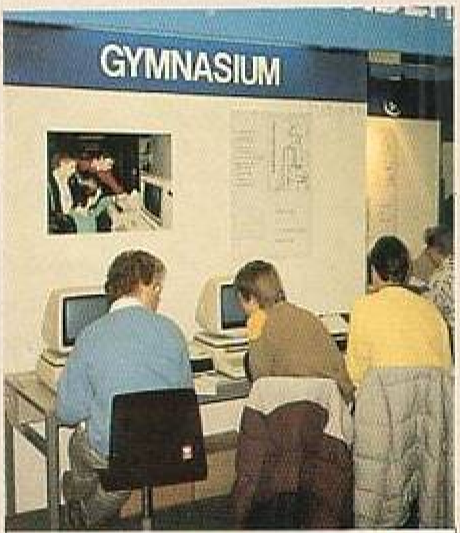


Gedränge um die Megabyte-„Monster" von Atari: der neue 1040 ST war noch nicht „für deutsche Augen" bestimmt. Foto: Kleimann

Besonders interessant waren die Hallen 20 bis 25: Quasi in einer Ausstellung „in der Ausstellung" präsentierten fast alle namhaften Hardware-Hersteller im Micro-Computer-Salon ihre Produkte. Ein informatives und unterhaltsames Programm lief in diesem „Salon" ab. Präsentationen (wie auf dem Foto bei ENTERPRISE zu sehen) standen auf der Tagesordnung. Die Höhepunkte aus „HOME-COMPUTER-Sicht": Atari stellte erstmals in Deutschland den Maga-Byte-Rechner „520 ST +" vor. (Ataris „anderes Megabyte-Monster", der 1040 ST, war noch nicht zu bewundern; dieser soll erst

Die „große Schneider-Flotte", allen voran das „Flaggschiff JOYCE", war ebenso zahlreich von den Kauf- und Schaulustigen umringt. Zur erstklassigen Information der Besucher trug auch die Sonderschau „Micro-Computer in Schule und Beruf" bei. Lehrer, Schüler und Vertreter der Firmen gaben den Interessierten viel Wissenswertes rund um den Computer-Einsatz in der Schule „mit auf den Weg".

Alles in allem gesehen, war die „Systems 85" sicherlich ein Bombenerfolg. Die Vielzahl der Hersteller und Produkte garantierte eine Informations-Fülle ganz besonderer, erschöpfender Art. Dennoch, wie bereits erwähnt, war für den reinen „Spiele-Freund" nicht sehr viel zu holen. Dennoch: „Das aktuelle PC-Studio" (der „Salon" – Sie erinnern sich?) wendete sich an den „Einsteiger" in die PC-Materie. Live moderierte Unterhaltungsprogramme und Diskussionsmöglichkeiten beim „Microcomputer im Kreuzverhör" „trösteten" über manche vermißte „Software" hinweg. Und: A propos „vermißt": Die namhafte Firma SINCLAIR war aus unerfindlichen Gründen nicht anwesend. Stattdessen verteilte man etwa 15 Meter vor dem Haupteingang „Hand- oder Waschzettel". Worin bestanden die Gründe . . .?



Die Sonderschau „Computer und Schule" zog viele Interessenten an. Foto: Kleimann

Die „Weihnachtsmänner" sind sich einig: UFO ist das TOP-PROGRAMM des „Weihnachtsmonats"!



UFO



Commodore 64

Ein bezauberndes wie spannendes

3 D-Spiel

„UFO" – das ist ein Superspiel. Man kann kaum „in Schwarz auf Weiß" schildern, welche Farbenvielfalt, sprich: Super-Graphik dieses Spiel besitzt. Vergessen Sie alles, was Sie bisher über 3 D-Action-Spiele gehört haben, hier ist ein Weltraumabenteuer, das so manch' anderes in den Schatten stellt. HOMECOMPUTER freut sich, Ihnen UFO präsentieren zu dürfen. (Manfred Kleimann)

Sie befinden sich auf dem Erdtrabanten und erkunden dort „die Lage". Aus Ihrem Cock-Pit-Fenster heraus können Sie alles genauestens verfolgen. Sie schweben mit Ihrem Gefährt über der Mondoberfläche; Sie können nicht fliegen. Zunächst ist alles ruhig. Doch dann ... Feindliche Verbände – Ufos – greifen Sie urplötzlich an. Mit einer rasenden Geschwindigket versuchen diese, Sie und das Mobil zu vernichten. Allerdings gibt es auch kleine Ufos (die um die eigene Achse rotieren). Diese sind unbewaffnet. „Dürfen" aber auch von Ihnen abgeschossen werden. **Zur Bewaffnung:** Sie haben einen **unbegrenzten Vorrat an Raketen.** Zur Zielgenauigkeit verfügen Sie über ein **Fadenkreuz,** das mittels **Joystick (Port 2)** nach oben und unten eingerichtet werden kann. Das Mobil selbst wird ebenfalls mit dem Joystick (nach rechts und links) gelenkt. Vor sich in Ihrem Cockpit sehen Sie ihre **Armaturen,** bestehend aus **Score- und Fuel-**(Treibstoff) **Anzeige, Mobile** (Nummer des Mobils; Sie haben nur drei!), **Stage** (Anzahl der Levels; Sie können neun Levels durchlaufen) sowie **Pilot** (die Nummer des Spielers). Hat man ein Level (Stage) absolviert, wird der restliche Treibstoff als Bonus gewährt. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle drei Mobile verbraucht sind oder der „Sprit" ausgegangen ist. (M.K.)

Das Abtippen der Programme:

1. TEIL-1,TEIL-2, TEIL-3, UFO-LOADER und UFO abtippen und saven.
2. TEIL-1 laden und starten. Es wird nun der Maschinencode ab Adresse 49152 ($C000) erzeugt und unter dem Namen "UFO-1" auf Diskette gespeichert.
3. TEIL-2 laden und starten. Dieses Programm erzeugt die Sprites.
4. TEIL-3 laden und starten. Nun werden die neuen Zeichen erzeugt. Anschließend speichert das Programm die neuen Zeichen und die Sprites unter dem Namen "UFO-2" ebenfalls auf Diskette.

Die UFOS kommen. Alarmstufe Eins. Versuchen Sie mit Ihrem Mond-Mobil, diese



durch gezielte Schüsse abzuwehren!

5. Nach einer fehlerlosen Ausführung der Punkte 1-4 befindet sich nun das komplette Programm auf Diskette. Die Files TEIL-1, TEIL-2 und TEIL-3 werden dann nicht mehr benötigt.
Diese Vorgänge (1-5) sind natürlich nur beim ersten Erstellen des Programms notwendig.

Das Laden und Starten des Programms:
Das Programm UFO-LOADER laden und starten. Dieses Programm lädt nun selbständig die restlichen Programmteile (UFO-1, UFO-2, UFO) nach und startet das Hauptprogramm. Nun brauchen Sie nur mehr den Joystick mit Port # 2 verbinden, und los geht's!!!

„UFO“ ist nur auf Diskette lauffähig!

Zum Christfest eine tolle Überraschung – TOP-PROGRAMM „UFO“

Das Top-Game „UFO“ ist ein 5-Teile-Listing!

```
100 REM********************************
101 REM*  UFO/TEIL-1  MASCHINENDATAS  *
102 REM*       (C)1985 BY MR-SOFT      *
103 REM*   R O N A L D    M A Y E R   *
104 REM*  A-4062  THENING 24/AUSTRIA  *
105 REM********************************
106 FORI=0TO1176:READA:S=S+A:POKE49152+I,A:NEXT
107 IFS<>128617THENPRINT"DATA-ERROR":STOP
108 PRINT"ALLE DATEN O.K.!"
109 SYS57812"@0:UFO-1",8:POKE193,0:POKE194,192:POKE174,160:POKE175,196:SYS62957
110 DATA120,169,23,162,192,141,20,3,142,21,3,169,1,141,13,220,141,26,208
111 DATA133,2,88,96,173,25,208,141,25,208,173,17,208,41,127,141,17,208,166
112 DATA2,189,132,3,141,18,208,189,152,3,141,33,208,224,19,208,4,169,255
113 DATA133,2,230,2,138,240,3,76,129,234,76,49,234,173,170,3,72,160,16,185
114 DATA153,3,200,153,153,3,136,136,192,255,208,243,104,141,153,3,96,162
115 DATA7,138,72,10,168,190,0,208,132,251,224,255,208,13,104,168,185,243
116 DATA192,77,16,208,141,16,208,152,72,232,138,164,251,153,0,208,104,170
117 DATA202,208,218,96,162,7,138,72,10,168,132,251,190,0,208,208,13,104,168
118 DATA185,243,192,77,16,208,141,16,208,152,72,202,138,164,251,153,0,208
119 DATA104,170,202,208,220,96,173,0,220,41,16,208,8,173,60,3,208,3,238,60
120 DATA3,173,0,220,41,4,208,3,32,94,192,173,0,220,41,8,208,3,32,135,192
121 DATA173,0,220,41,1,208,10,173,1,208,201,50,144,3,206,1,208,173,0,220
122 DATA41,2,208,10,173,1,208,201,120,176,3,238,1,208,96,2,4,8,16,32,64,128
123 DATA173,60,3,208,1,96,173,61,3,208,47,169,178,141,2,208,169,160,141,3
124 DATA208,169,34,141,249,7,173,1,208,141,62,3,173,16,208,41,253,141,16
125 DATA208,173,21,208,9,2,41,254,141,21,208,238,61,3,169,3,141,24,212,173
126 DATA3,208,141,1,212,205,62,3,240,30,72,173,30,208,104,206,3,208,201,130
127 DATA208,3,238,249,7,201,110,208,3,238,249,7,201,80,208,3,238,249,7,96
128 DATA173,249,7,201,40,176,5,169,40,141,249,7,173,63,3,240,4,206,63,3,96
129 DATA169,8,141,63,3,238,64,3,173,64,3,201,4,144,29,201,7,144,37,173,21
130 DATA208,41,253,9,1,141,21,208,162,0,138,157,60,3,232,224,6,144,248,141
131 DATA24,212,96,238,249,7,173,30,208,141,65,3,76,206,193,206,249,7,173
132 DATA65,3,41,6,201,6,208,23,173,21,208,41,243,141,21,208,173,67,3,24,109
133 DATA66,3,141,67,3,169,0,141,66,3,173,64,3,10,9,16,73,15,141,24,212,96
134 DATA173,66,3,240,3,76,100,194,173,60,3,208,71,173,18,208,41,7,141,66
135 DATA3,240,61,201,1,208,58,169,44,141,250,7,169,47,141,251,7,169,10,141
136 DATA4,208,141,6,208,173,16,208,41,243,141,16,208,173,18,208,74,74,105
137 DATA48,141,5,208,169,120,141,7,208,173,21,208,9,12,141,21,208,173,18
138 DATA208,41,3,141,70,3,96,10,10,10,10,141,68,3,173,18,208,141,4,208,173
139 DATA18,208,74,74,74,105,60,141,5,208,169,48,141,250,7,173,1,208,41,7
140 DATA141,41,208,173,16,208,41,243,141,16,208,173,21,208,9,4,141,21,208
141 DATA201,1,208,48,173,69,3,240,4,206,69,3,96,173,70,3,141,69,3,174,4,208
142 DATA224,255,208,3,32,7,195,238,4,208,238,6,208,173,250,7,201,46,144,6
143 DATA169,44,141,250,7,96,238,250,7,96,173,68,3,41,15,72,73,15,74,141,73
144 DATA3,104,201,15,240,31,173,69,3,240,4,206,69,3,96,173,73,3,141,69,3
145 DATA238,68,3,174,68,3,189,25,196,141,250,7,238,5,208,96,173,250,7,201
146 DATA63,240,19,206,5,208,173,4,208,201,255,208,3,32,7,195,238,4,208,76
147 DATA242,194,206,5,208,173,4,208,201,0,208,3,32,7,195,206,4,208,173,5
148 DATA208,201,10,176,13,169,0,141,66,3,173,21,208,41,251,141,21,208,96
149 DATA169,12,77,16,208,141,16,208,96,173,66,3,201,1,240,120,176,14,169
150 DATA0,141,74,3,173,21,208,41,247,141,21,208,96,173,74,3,208,65,173,250
151 DATA7,201,62,240,4,201,56,208,88,173,16,208,41,4,208,81,173,4,208,201
152 DATA210,176,74,201,130,144,70,173,4,208,141,6,208,173,5,208,141,7,208
153 DATA238,74,3,173,16,208,41,243,141,16,208,169,11,141,251,7,173,21,208
154 DATA9,8,141,21,208,238,7,208,173,7,208,201,164,144,24,173,16,208,41,8
155 DATA208,155,173,6,208,201,125,144,148,201,215,176,144,238,75,3,76,25
156 DATA195,96,173,67,3,240,27,238,76,3,206,67,3,162,5,189,144,6,201,57,240
```

```
157 DATA4,254,144,6,96,169,48,157,144,6,202,208,237,96,160,30,162,50,202
158 DATA208,253,136,208,248,32,174,192,32,251,192,32,16,195,173,75,3,208
159 DATA7,173,76,3,201,100,144,1,96,173,68,3,201,2,144,12,173,72,3,201,3
160 DATA144,8,169,0,141,72,3,32,218,193,238,72,3,173,71,3,208,8,32,70,192
161 DATA169,30,141,71,3,206,71,3,32,144,195,206,77,3,173,77,3,208,172,162
162 DATA22,189,160,7,201,59,144,6,222,160,7,76,177,195,202,208,240,169,2
163 DATA141,75,3,96,120,169,234,162,49,141,21,3,142,20,3,169,129,141,13,220
164 DATA169,0,32,16,192,141,33,208,141,32,208,96,48,49,50,51,52,52,53,53
165 DATA54,54,55,55,56,56,57,57,48,49,50,51,58,58,59,59,60,60,61,61,62,62
166 DATA63,63,48,49,50,51,52,53,54,53,52,51,58,59,60,61,62,63,48,48,49,49
167 DATA50,50,51,51,58,51,52,53,54,55,56,57,48,48,49,49,50,50,51,51,52,51
168 DATA58,59,60,61,62,63,48,49,50,51,52,51,58,51,52,51,58,59,60,61,62,63
```

```
100 REM*******************************
101 REM*  UFO/TEIL-2     SPRITEDATAS  *
102 REM*       (C)1985 BY MR-SOFT     *
103 REM*  R O N A L D   M A Y E R    *
104 REM*******************************
105 POKE56,23:POKE55,220:CLR:FORI=6112TO8191:READA:S=S+A:POKEI,A:NEXT
106 IFS<>64598THENPRINT"DATA-ERROR":END
107 PRINT"DATAS O.K.!"
108 DATA160,,169,24,162,8,132,252,132,254,134,255,133,253,177,252,145,254,200
109 DATA208,249,230,255,230,253,165,253,201,32,144,239,96,1,255,128,3,255,192,3
110 DATA129,192,3,129,192,3,129,192,3,129,192,15,129,240,31,129,248,51,129,204
111 DATA99,255,198,193,231,131,199,255,227,207,255,243,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
112 DATA229,,96,,,96,,,96,,,,,,,,,,,,96,,121,153,224,,96,,,,,,,,,,,,96,,,96,,,96,,,,
113 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,208,3,,,15,192,,15,192,,63,240,,61,240,,55,112,,247
114 DATA124,,247,124,,241,60,,192,12,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,233,,,3
115 DATA,,15,192,,15,192,,61,240,,55,112,,55,112,,49,48,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
116 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,3,,,15,192,,13,192,,55,112,,53,112,,,,,,,,,,,,,,,,,,
117 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,169,,,,,,,,,,,,,3,,,13,192,,5,64,,,,,,,,,,,,,,,,
118 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,76,,80,,3,212,,3,245,,10,165,64,15,253
119 DATA80,42,169,84,42,170,85,255,255,212,170,170,160,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
120 DATA,,,,,,,,,,,,,,208,,,,1,,,1,64,64,15,83,80,10,86,148,63,215,213,42,150,165
121 DATA170,166,164,255,255,240,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
122 DATA,,2,,,2,128,,1,64,,9,160,,2,128,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
123 DATA,,,,,,,,,,3,,,14,,,9,176,,37,108,,57,104,,14,96,,2,128,,,128,,,,,,,,,,,,,,
124 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,30,,,,3,192,,14,128,,10,96,,45,104,,167,107,,37
125 DATA88,,57,108,,14,128,,,128,,,192,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,134,,240,
126 DATA234,163,192,42,106,,10,104,,237,218,,166,154,192,229,218,,41,104,,10
127 DATA168,,,140,,,192,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,255,2,,,10,128,,42,160,
128 DATA42,160,,170,168,,150,88,,150,88,,170,168,,10,128,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
129 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,162,2,,,10,128,,42,160,,42,160,,170,168,,101,148,,101,148
130 DATA,170,168,,10,128,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,71,2,,,10,128,,42
131 DATA160,,42,160,,170,168,,89,100,,89,100,,170,168,,10,128,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
132 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,2,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,10,128,,170,168,,170,168,,10,128,,
133 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,240,,168,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
134 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,248,,16,,2,170,,,48,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
135 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,142,,,,84,,10,170,128,,252,,,,,,,,,,,
136 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,135,,,,84,,10,170,128,42
137 DATA170,160,3,255,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,2,,,,,,
138 DATA10,80,,42,166,,3,170,128,,254,160,,3,32,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
139 DATA,,,,,,,,,,1,,,,,,,,,40,,,42,64,,10,148,,3,169,,,250,128,,62,128,,3,160,,
140 DATA160,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,133,,,,,,,,,40,,,42,64,,10,144,,3
141 DATA164,,,233,,,58,,,14,128,,2,160,,,160,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,2,,,,,,
142 DATA,,,10,,,42,144,,10,164,,11,169,,2,234,64,,186,128,,46,128,,10,160,,2
143 DATA160,,,128,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,160,,,,,,,2,,,10,160,,42,168,,42,154,
144 DATA43,170,128,11,233,128,10,250,160,2,190,160,,175,160,,42,160,,10,128,,
145 DATA128,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,145,,,,,,2,160,,10,168,,42,154,,42,154,128,43
146 DATA169,128,47,233,160,47,218,160,10,94,160,10,159,160,2,175,160,,171,160,
147 DATA43,128,,10,128,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,32,,,,,,,,,,,22,128,2,106,160,10,171,,42
148 DATA252,,35,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,42,,,,,,,,40,,1
149 DATA168,,22,160,,106,192,2,175,,2,188,,10,192,,10,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
150 DATA,,,,,,,,,,65,,,,,,,,,,,,,,,,40,,1,168,,6,160,,26,192,,107,,,172,,2,176,,10
151 DATA128,,10,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,80,,,,,,,,,,,,,,,,,,160,,6,168,,26,160,
152 DATA106,224,1,171,128,2,174,,2,184,,10,160,,10,128,,2,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
153 DATA,,,,3,,,,,,,,,,,,,,,,,128,,10,160,,42,168,,166,168,2,170,232,2,107,224,10,175
154 DATA160,10,190,128,10,250,,10,168,,2,160,,2,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
155 DATA10,128,,42,160,,166,168,2,166,168,2,106,248,10,107,248,10,167,232,10
156 DATA181,160,10,246,160,10,250,128,10,234,,2,168,,,160,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
```

```
100 REM*********************************
101 REM*  UFO/TEIL-3    ZEICHENDATAS  *
102 REM*       (C)1985 BY MR-SOFT       *
103 REM*   R O N A L D    M A Y E R   *
104 REM*  A-4062  THENING 24/AUSTRIA  *
105 REM*********************************
106 FORI=8192TO8767:READA:S=S+A:POKEI,A:NEXT
107 IFS<>92521THENPRINT"DATA-ERROR":END
108 PRINT"DATAS O.K.!"
109 SYS57812"@0:UFO-2",8:POKE193,222:POKE194,23:POKE174,0:POKE175,35:SYS62957
110 DATA254,250,234,234,170,170,170,170,85,85,0,5,0,0,64,0,255,255,255,255
111 DATA255,255,255,255,170,170,170,170,170,170,170,170,0,0,0,0,0,128,128
112 DATA128,0,0,0,0,0,2,2,2,191,175,171,171,170,170,170,170,126,126,15,15
113 DATA3,3,64,0,62,62,15,15,3,3,0,0,188,188,240,240,192,192,0,0,234,234
114 DATA234,250,250,190,190,254,170,170,170,234,234,250,186,186,254,254,254
115 DATA255,255,255,255,255,170,170,170,170,170,234,234,234,186,186,250,254
116 DATA254,255,255,255,160,160,160,168,168,170,170,170,128,128,128,160,160
117 DATA168,168,168,0,0,0,128,128,160,160,160,168,168,168,170,170,170,170
118 DATA170,171,171,171,175,175,190,190,191,170,170,170,171,171,175,174,174
119 DATA191,191,191,255,255,255,255,255,170,170,170,170,170,171,171,171,174
120 DATA174,175,191,191,255,255,255,10,10,10,42,42,170,170,170,2,2,2,10,10
121 DATA42,42,42,0,0,0,2,2,10,10,10,42,42,42,170,170,170,170,170,170,170
122 DATA170,170,255,255,255,255,149,149,128,165,160,168,168,168,86,86,2,10
123 DATA10,42,106,42,189,189,240,245,192,192,64,0,0,0,0,0,0,0,0,127,95
124 DATA87,85,85,85,85,85,102,102,102,0,0,0,0,0,253,245,213,85,85,85,85,85
125 DATA195,191,191,255,191,191,195,255,195,189,189,131,187,189,189,255,195
126 DATA191,191,199,191,191,195,255,255,231,255,255,255,231,255,255,255,255
127 DATA255,255,127,95,87,85,255,255,255,255,253,245,213,85,127,127,95,95
128 DATA87,87,85,85,253,253,245,245,213,213,85,85,85,85,87,87,95,95,127,127
129 DATA85,85,213,213,245,245,253,253,85,85,85,85,85,85,85,85,0,0,0,0,0,0
130 DATA0,0,195,189,189,255,189,189,195,255,247,247,247,255,247,247,247,255
131 DATA195,253,253,195,191,191,195,255,195,253,253,195,253,253,195,255,189
132 DATA189,189,195,253,253,253,255,195,191,191,195,253,253,195,255,195,191
133 DATA191,195,189,189,195,255,195,189,189,255,253,253,253,255,195,189,189
134 DATA195,189,189,195,255,195,189,189,195,253,253,195,255,255,255,255,255
135 DATA255,255,255,255,255,127,127,127,127,127,127,255,255,111,111,111,111
136 DATA111,111,255,255,103,103,103,103,103,103,255,255,102,102,102,102,102
137 DATA102,255,195,191,191,207,191,191,191,255,189,189,189,255,189,189,195
138 DATA255,191,191,191,255,191,191,195,255,131,189,189,195,191,191,191,255
139 DATA131,239,239,255,239,239,239,255,131,109,109,255,125,125,125,255,131
140 DATA189,189,131,189,189,131,255,195,189,189,195,189,189,189,255,195,189
141 DATA191,243,189,189,195,255
```

UFO LOADER

```
100 REM*********************************
101 REM*  UFO                  LOADER  *
102 REM*       (C)1985 BY MR-SOFT       *
103 REM*   R O N A L D    M A Y E R   *
104 REM*  A-4062  THENING 24/AUSTRIA  *
105 REM*********************************
106 POKE53281,11:POKE53280,11
107 PRINTCHR$(8)"UFO IS LOADING FROM DISK..."
108 PRINT"(C) 1985 BY MR-SOFT  RONALD MAYER"
109 IFA=0THENA=1:LOAD"UFO-1",8,1
110 IFA=1THENA=2:LOAD"UFO-2",8,1
111 PRINT"POKE44,40:POKE10240,0:NEW"
112 PRINT"LOAD"CHR$(34)"UFO"CHR$(34)",8":PRINT"RUN"
113 POKE631,19:FORI=1TO3:POKE631+I,13:NEXT:POKE198,5
```

HAUPT-PROGRAMM UFO

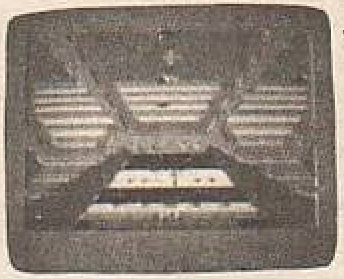
```
100 REM*********************************
101 REM*  UFO           HAUPTPROGRAMM  *
102 REM*       (C)1985 BY MR-SOFT       *
103 REM*   R O N A L D    M A Y E R   *
104 REM*  A-4062  THENING 24/AUSTRIA  *
105 REM*********************************
106 V=53248:JO=56320:S=54272:PI=1
107 L$=" .                               . "
108 SYS6112:SYS50205:GOSUB168:GOSUB166:PRINTCHR$(8)CHR$(147)
109 POKEV+16,0:POKEV+17,23:POKEV+21,0:POKEV+22,199:POKEV+23,0:POKEV+24,23
110 POKEV+27,254:POKEV+28,254:POKEV+29,0:POKEV+32,11:POKEV+33,11:POKEV+34,5
111 POKEV+35,12:POKEV+37,7:POKEV+38,11:POKEV+39,8:POKEV+40,2:POKEV+42,11
```

```
112 FORI=0TO62:POKE704+I,0:NEXT:FORI=1TO21STEP3:POKE704+I,24:NEXT
113 DIMH$(51),H(51):GOSUB326
114 REM******************************
115 REM* RASTER                     *
116 REM******************************
117 DIMR(19,2),F(19,2)
118 FORI=0TO19:READR(I,0):NEXT
119 FORI=0TO19:READF(I,0):NEXT
120 X=50:FORI=0TO18:R(I,1)=X:X=X+11:NEXT
121 FORI=0TO19:READF(I,1):NEXT
122 FORI=0TO19:READR(I,2):NEXT
123 FORI=0TO19:READF(I,2):NEXT
124 DATA102,104,107,110,113,116,119,122,125,128
125 DATA131,135,139,143,147,151,156,161,167,255
126 DATA14,10,4,8,10,4,8,10,4,8,10,4,8,10,4,8,10,4,8,0
127 DATA4,5,8,10,12,14,4,5,8,10,12,14,4,5,8,10,12,14,4,5
128 DATA0,3,6,9,12,15,18,21,24,76,92,108,124,140,156,172,188,204,220,255
129 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,6,0,0,5,1,5,1,5,0,0,8
130 REM******************************
131 REM* TITLE                      *
132 REM******************************
133 DATA"█████\_-♥OFT PRESENTS:"
134 DATA"█████ ——   ——  ————   ————"
135 DATA"████ ——  ——  ————  ————"
136 DATA"████ ——  ——  ——     ——  ——"
137 DATA"████ ——  ——  ————   ——  ——"
138 DATA"████ ——  ——  ————   ——  ——"
139 DATA"████ ————  ——     ————"
140 DATA"████  ————  ——      ————"
141 DATA"█████     (—) 1985 BY _ONALD \AYER"
142 DATA"█████/SE \OYSTICK IN ¯ORT #2"
143 DATA"█████ RESS '¬_¯' TO START THIS |AME!"
144 DATA"█████          |⌈¯ L~ !"
145 DATA"██"
146 POKE2040,32:POKEV,42:POKEV+1,234:POKEV+21,1
147 POKE214,23:PRINT:PRINTL$
148 FORK=1TO13:READA$:FORI=1TOLEN(A$):B$=MID$(A$,I,1)
149 IFB$>" "THENGOSUB167
150 IFB$="█"THENPRINTL$:POKEV,42:POKEV+16,0:NEXT:GOTO153
151 PRINT"█"B$;:IFB$>=" "THENPOKEV,(PEEK(V)+8)AND255:IFPEEK(V)<50THENPOKEV+16,1
152 NEXT:PRINT:NEXT
153 POKEV,63:POKEV+32,0:R=1:GOSUB171:SYS49152
154 SYS49222:FORI=1TO80:NEXT:IFPEEK(JO)>111THEN154
155 POKEV+21,0:FORI=0TO9:POKE920+I,0:POKE938-I,0:FORJ=1TO35:NEXTJ,I:GOTO176
156 REM******************************
157 REM* TOP-LIST CHECK             *
158 REM******************************
159 FORJ=1TO50:IFSC(I)<H(J)THENNEXT
160 PRINTTAB(36)J
161 FORK=51TOJ+1STEP-1:H(K)=H(K-1):H$(K)=H$(K-1):NEXT:H(J)=SC(I):H$(J)=N$(I)
162 RETURN
163 REM******************************
164 REM* SID                        *
165 REM******************************
166 POKES+6,240:POKES+4,128:POKES+1,20:POKES+4,129:RETURN
167 POKES+24,15:POKES+24,0:RETURN
168 FORI=0TO24:POKES+I,0:NEXT:RETURN
169 GOSUB168:POKES+4,128:POKES+1,5:POKES+5,9:POKES+6,248
170 POKES+23,241:POKES+22,100:POKES+24,31:POKES+4,129:RETURN
171 REM******************************
172 REM* RASTER SET                 *
173 REM******************************
174 FORI=0TO19:POKE900+I,R(I,R):NEXT
175 FORI=0TO19:POKE920+I,F(I,R):NEXT:RETURN
176 REM******************************
177 REM* MENU                       *
178 REM******************************
179 POKEV+17,0:R=2:GOSUB171:SYS49152:POKEV+24,23:PRINT"█":LE=1
180 PRINT"██"TAB(17)"▙ ⌐-—.⌈."
181 IFLE>9THENLE=1
182 IFPI>5THENPI=1
183 PRINT"█████"TAB(12)"■-1 _ ¯LAY |AME"
```

Ufo:

HOMECOMPUTER-Spitzen-Produkt!
„Over the Moon and far away!"

U F O





```
184 PRINTTAB(12)"▒_3 _ ♥TAGE: "LE
185 PRINTTAB(12)"▒_5 _ ┐ILOTS:"PI
186 PRINTTAB(12)"▒_7 _ ♥EE ♥CORES"
187 PRINTTAB(12)"▒_2 _ ♥AVE ♥CORES"
188 PRINT"▒▒▒▒▒▒"TAB(6)"▒-OPYRIGHT 1985 BY \_-♥OFT"
189 POKEV+17,23:POKE198,0
190 GETA$:IFA$=""THEN190
191 IFA$="▒"THEN197
192 IFA$="▒"THENLE=LE+1:GOTO180
193 IFA$="▒"THENPI=PI+1:GOTO180
194 IFA$="▒"THENGOSUB308:GOTO176
195 IFA$="▒"THENGOSUB319:GOTO176
196 GOTO190
197 REM*******************************
198 REM* GAME                        *
199 REM*******************************
200 GOSUB213:FORI=1TOPI:LE(I)=LE:SC(I)=0:NEXT
201 FORM=1TO3
202 FORSP=1TOPI
203 GOSUB252:POKE1839,48+SP:POKE1848,48+M
204 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"TAB(17)RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC(SP)),2),6)
205 POKE50098,33-LE(SP)*3:POKE1763,48+LE(SP)/10
206 POKE1764,48+LE(SP)-10*(INT(LE(SP)/10))
207 IFPEEK(50098)<3THENPOKE50098,3
208 POKEV+17,23:SYS50097:POKES+24,0
209 ONPEEK(843)+1GOTO222,235,242
210 GOTO242
211 NEXTSP,M
212 GOTO265
213 REM*******************************
214 REM* GAME-SET                    *
215 REM*******************************
216 POKEV+17,0:POKEV+24,25:POKEV+22,216:POKEV+32,2:POKEV+21,241:POKEV+16,128
217 POKEV+39,1:POKE2040,33:POKE2044,38:POKE2045,39:POKE2046,38:POKE2047,39
218 POKEV,176:POKEV+1,80:POKEV+8,10:POKEV+10,90:POKEV+12,240:POKEV+14,150
219 POKEV+9,97:POKEV+11,97:POKEV+13,97:POKEV+15,97
220 FORI=0TO3:POKEV+43+I,9:NEXT:R=0:GOSUB171
221 FORI=828TO845:POKEI,0:NEXT:RETURN
222 REM*******************************
223 REM* NEXT LEVEL                  *
224 REM*******************************
225 GOSUB260
226 FORI=1953TO1974:SC=SC+(PEEK(I)-58)*10:NEXT:SC(SP)=SC+LE(SP)*1000
227 POKEV+17,0:POKEV+24,23:R=2:GOSUB171:PRINT"▒▒"TAB(16)"┐ILOT "SP
228 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒-ONGRATULATIONS, ♥TAGE"LE(SP)"COMPLETED!"
229 IFLE(SP)<20THENLE(SP)=LE(SP)+1
230 PRINT"▒▒▒▒▒▒|UT ♥TAGE"LE(SP)"IS MORE CHALLENGING !"
231 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒┌RESS _IRE-|UTTON TO CONTINUE !"
232 POKEV+21,0:POKEV+17,23:WAITJO,16,16:GOSUB213
233 R=0:GOSUB171:GOSUB281:GOTO203
234 GOTO203
235 REM*******************************
236 REM* NEXT MOBILE                 *
237 REM*******************************
238 GOSUB169:FORI=1TO45:POKEV+17,23-RND(1)*4
239 POKES+24,16+15-I/3:POKEV+35,I-1:NEXT:POKEV+17,23:GOSUB168:GOSUB166
240 GOSUB260:POKEV+17,0:POKEV+24,23:R=2:GOSUB171:PRINT"▒▒"TAB(16)"┐ILOT "SP
241 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ |OU'RE \OBILE IS DESTROYED!":GOTO248
242 REM*******************************
243 REM* OUT OF FUEL                 *
244 REM*******************************
245 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒O--BO?B?-&♠":GOSUB260:WAITJO,16,16
246 POKEV+17,0:POKEV+24,23:R=2:GOSUB171:PRINT"▒▒"TAB(16)"┐ILOT "SP
247 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒♥ORRY, |OU'RE OUT OF _UEL !"
248 IFM=3THENPRINT"▒"TAB(15)"|♠\‾ ┌X‾_!▢▢"
249 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒┌RESS _IRE-|UTTON TO CONTINUE!"
250 POKEV+21,0:POKEV+17,23:WAITJO,16,16
251 GOTO211
252 REM*******************************
253 REM* GET READY                   *
254 REM*******************************
```

```
255 POKEV+17,0:POKEV+24,23:R=2:GOSUB171:PRINT"▒▒"TAB(16)"┐ILOT "SP
256 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒|ET READY FOR ♥TAGE"LE(SP)
257 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒┌RESS ─IRE─|UTTON TO ♥TART!"
258 POKEV+21,0:POKEV+17,23:WAITJO,16,16:GOSUB213
259 R=0:GOSUB171:GOSUB281:RETURN
260 REM******************************
261 REM* GET SCORE                   *
262 REM******************************
263 SC=0:FORI=0TO5:X=PEEK(1681+I)-48:SC=SC+X*10^(5-I):NEXT
264 SC(SP)=SC:RETURN
265 REM******************************
266 REM* GAME-RESULTS                *
267 REM******************************
268 POKEV+17,0:PRINT"▒▒"TAB(13)"─INAL-─ESULTS:▒▒▒▒"
269 FORI=1TO5:PRINT"▒▒▒┌LAYER"I;
270 PRINTTAB(32)RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC(I)),2),6):NEXT
271 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒┌RESS ─IRE─|UTTON TO CONTINUE !"
272 POKEV+21,0:POKEV+17,23:WAITJO,16,16
273 POKEV+17,0:PRINT"▒▒"TAB(14)"| OP-50 ─HECK▒▒▒▒":POKEV+17,23
274 FORI=1TO5:IFSC(I)=<H(50)THEN276
275 PRINT"▒▒▒┌LAYER"I"─ |OUR /AME ? ";:GOSUB333:N$(I)=N$:GOSUB156:GOTO277
276 PRINT"▒▒┌LAYER"I
277 NEXT
278 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒┌RESS ─IRE TO CONTINUE!"
279 POKEV+21,0:POKEV+17,23:WAITJO,16,16
280 GOTO176
281 REM******************************
282 REM* SCREEN                      *
283 REM******************************
284 PRINT"▒@HBBBB@CD                         ECFBBBBIF";
285 PRINT"C HBBBJCO                        XCSBBBI C";
286 PRINT"C  HBBBKCP                      YCTBBBI  C";
287 PRINT"C   HBBLMCQ                    ZCVUBBI   C";
288 PRINT"C    HBBNCRD                  E[CWBBI    C";
289 PRINT"C     HBBJCO                  XCSBBI     C";
290 PRINT"CAAAAAAGBBKCJAAAAAAAAAAAAAA^CTBB_AAAAAAC";
291 PRINT"C        HBLMCQ            ZCVUBI        C";
292 PRINT"C         HBNCRD          E[CWBI         C";
293 PRINT"CD         HBJCO          XCSBI         EC";
294 PRINT"CO          HBKCP        YCTBI          XC";
295 PRINT"JCP         ZFLMCCCCCCCCCCVU@Q         YCS";
296 PRINT"BKCQ       E[SBN\\\\\\\\\\WBJRD       ZCTB";
297 PRINT"BLMRD      XTBBBBBBBBBBBBBBBBKO      E[VUB";
298 PRINT"*BNCCCCCCCVU)#*B\B\BB\B\B+!(LMCCCCCCCWB+";
299 PRINT"▒B▒*BBBBBBBB)#..▒,▒BB5$0%&'BB▒-▒..!(BBBBBBBB+▒B";
300 PRINT"▒.,BBBBBB)#...▒,▒BBB000000BBB▒-▒...!(BBBBBB-.";
301 PRINT"▒,BBBBB)#....▒,BBBB▒5─_|&'▒BBBB-▒....!(BBBBB-";
302 PRINT"▒BBBB)#.....▒,BB\B\BB▒OO▒BB\B\BB-▒.....!(BBBB";
303 PRINT"▒BB)#......▒,▒BB|1♠O─BBB─O‾1♠&BB▒-▒......!(BB";
304 PRINT"▒)#.......▒,▒BBBBBOBBBBBBBBOBBBBB▒-▒.......!(";
305 PRINT"▒........▒,BBB\BBB\BB\\BB\BBB\BBB-▒........";
306 PRINT".......▒,▒BBBBBBBBBB?─&♠BBBBBBBBBB▒-▒.......";
307 PRINT"......,BB>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>BB-......";:RETURN
308 REM******************************
309 REM* TOP-50                      *
310 REM******************************
311 POKEV+17,0:PRINT"▒▒"TAB(16)"|┌┐ 50"
312 PRINT"▒▒▒▒▒/O /AME                          ♥CORE"
313 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ETURN WITH ─IRE─|UTTON":POKEV+17,23
314 FORI=0TO45STEP5:PRINT"▒▒▒▒▒▒"
315 FORJ=1TO5:PRINT"▒▒▒"RIGHT$("0"+MID$(STR$(J+I),2),2)" ";
316 PRINTLEFT$(H$(J+I)+"........................",24);
317 PRINTTAB(30)RIGHT$("000000"+MID$(STR$(H(J+I)),2),6):NEXTJ
318 WAITJO,16,16:NEXTI:RETURN
319 REM******************************
320 REM* SAVE TOP 50                 *
321 REM******************************
322 POKEV+17,0:SYS50205:OPEN2,8,2,"@0:UFO-TOP,S,W"
323 FORI=1TO50
324 IFH$(I)=""THENH$(I)="."
325 PRINT#2,H$(I):PRINT#2,H(I):NEXT:CLOSE2:RETURN
```

```
326 REM*******************************
327 REM* LOAD TOP 50                 *
328 REM*******************************
329 OPEN2,8,2,"UFO-TOP,S,R":OPEN1,8,15
330 INPUT#1,A,B$,C,D
331 IFA<>0THENCLOSE1:CLOSE2:RETURN
332 FORI=1TO50:INPUT#2,H$(I),H(I):NEXT:CLOSE1:CLOSE2:RETURN
333 REM*******************************
334 REM* NAME INPUT                  *
335 REM*******************************
336 C$=">▮":X=0:N$="":PRINTC$;
337 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$:IFA$>"Z"THEN337
338 IFA$=CHR$(13)ANDX>0THENPRINT" ";:RETURN
339 IFA$=CHR$(20)ANDX>0THENX=X-1:PRINT"▮  ▮▮";C$;:N$=LEFT$(N$,LEN(N$)-1)
340 IFA$<"A"THEN337
341 IFX=0THENA$=CHR$(ASC(A$)+128)
342 IFX<10THENX=X+1:PRINTA$;C$;:N$=N$+A$
343 GOTO337
```

UFO-THE END

AKTION „FEHLERHAFTES LISTING“: Hier die fünf Glücklichen:

Alle fünf Gewinner hatten beim Spiel „Salvage Crew“ (VC-20) einen Fehler entdeckt: Die Zeile 4020 fehlte. Sie muß lauten:

4020 RETURN!

Jürgen Bogendörfer, Großheubach · Dieter Günther, Kassel · Jörg Heumann, Unna · Michael Kronenberg, Ibbenbüren · Manfred Schneider, Gais/Schweiz

Auch in diesem Heft können sich möglicherweise Fehler eingeschlichen haben. Wenn Sie diese „handfesten Mängel“ feststellen, dann füllen Sie den Coupon „Fehlerhaftes Listing“ aus und senden Sie diesen an die HOMECOMPUTER-Redaktion, TRONIC-Verlag, Postfach 41, 3444 Wehretal 1.

Teilnahmebedingungen:

- ✦ teilnehmen kann jeder HOMECOMPUTER-Leser
- ✦ Lohn für die „Mühe“: es werden fünfmal 100 Mark an die schnellsten Einsender vergeben.
- ✦ ein Listing ist nur dann fehlerhaft, wenn das Programm nach richtiger Programmiereingabe eine ERROR-Meldung ausgibt.
- ✦ nur die ausgefüllten Nachweis-Coupons können berücksichtigt werden.

Nachweis-Coupon für ein fehlerhaftes Listing in Homecomputer

Name/Vorname: ______________________ Straße, Nr.: ______________________

PLZ/Ort: ______________________ Datum, Unterschrift

Folgende Fehler sind in dem Listing: ______________________
(Programmname)

____
(Seite) (Listingzeile)

richtig ist: ______________________

____

____

Ein echtes Karate-Super-Abenteuer: „Shang-Hai-Lee“ kämpft gegen 12 Gegner, um die schöne Prinzessin aus dem Kerker zu befreien!

股

KARATRON

ZX-Spectrum

Ein absolutes SUPER-PROGRAMM!

„Shang-Hai-Lee“ contra „Ka-Ra-Tron“: Auf „Um-Lei-Tung“ zur Prinzessin Chung!

KARATRON ist der Name des bösen Unholdes, der im Land der aufgehenden Sonne sein Unwesen treibt. Zuletzt hat er sich erdreist, die bezaubernde Prinzessin Chung zu entführen, um sie gegen ihren Willen zu ehelichen. Da diese sich weigerte, schickte sie Karatron in den dunkelsten Kerker. Der verliebte Shang-Hai-Lee versucht nun, die „Dame seines Herzens“ zu befreien. Doch: es wird ein langer, harter Weg für ihn (und natürlich auch für Sie)! Denn: er muß erst gegen elf Untertanen des Karatron „antreten“ – und das im wahrsten Sinne des Wortes –, ehe er schließlich auf den Großen Meister selbst trifft. Es entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod ... (M.K.)

Zur Steuerung des Spielers:
Gespielt wird mit einem Kempston-Joystick.



„Shang-Hai-Lee ist in toller Form: er wird immer schneller und trickreicher.“

FIRE: Faustschlag / Anhalten
rechts: nach vorne gehen
links: nach hinten gehen
oben: Fußschlag nach oben
unten: Fußschlag nach unten

Um am Anfang, oder nach einem Sieg, loszulaufen, muß man den Joystick nach rechts drücken. Die Gegner werden immer schwieriger. Hat man die Prinzessin befreit, stoppt das Programm. Schafft man es jedoch nicht und ist K.O., kann durch Druck auf den FIRE-Knopf wieder von vorne begonnen werden. Dieser muß ebenfalls gedrückt werden, wenn man anhalten möchte, sobald der Gegener erscheint.

Zum Eintippen:
Zuerst Listing 1 eintippen und mit RUN auf eine leere Kassette abspeichern. Dann das Programm löschen und Listing 2 eintippen. Mit RUN starten und den SCREEN hinter Listing 1 abspeichern. Nach erneutem Löschen folgt Listing 3, das den 3k langen CODE abspeichert. Zum Schluß folgt Listing 4, das als letztes mit SAVE "KARATRON" LINE 1000 abgespeichert wird. Kassette zurückspulen, und das ganze mit LOAD "" laden.
WICHTIG: Farbsteuerzeichen in der Zeile 2026: Nach dem 64. Zeichen alles weitere in PAPER 1; INK 2 eingeben!

Super-Spiel für Ihren ... ZX SPECTRUM

KARATRON - das Listing - KARATRON

TEIL EINS

```
  1 SAVE "KARATRON" LINE 10
  5
  6 REM      Listing 1
  7
  8 REM     © 1985 K.R.
  9
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0
 15 CLEAR 59999
 20 LOAD "KARATRON SCREEN$ "SCR
EEN$
 25 PRINT AT 4,0;
 30 LOAD "KARATRON CODE "CODE
 35 PRINT AT 4,0;
 40 LOAD "KARA"
```

TEIL ZWEI

```
  1 REM      Listing 2
  2
  3 REM     © 1985 K.R.
  4
 10 PAPER 0: INK 7: CLS
 20 PRINT AT 21,0;"KARATRON"
 25 INK 6
 30 FOR i=1 TO 6
 40 FOR j=1 TO 62
 50 IF POINT (j,i) THEN PLOT j*
4,145+i*4: DRAW 4,0: PLOT j*4,14
6+i*4: DRAW 4,0: PLOT j*4,147+i*
4: DRAW 3,0
 60 NEXT j: NEXT i
 70 PRINT AT 21,0;"by"
 75 INK 5
 80 FOR i=0 TO 6
 90 FOR j=1 TO 15
100 IF POINT (j,i) THEN PLOT 63
+j*8,130+i*2: DRAW 7,0
110 NEXT j: NEXT i
115 INK 4
120 FOR i=25 TO 120: PLOT 0,i:
DRAW 50,0: PLOT 128,i: DRAW 50,0
: NEXT i
130 FOR i=48 TO 0 STEP -1: PLOT
 176+i*.6,73-i: DRAW 50,0: PLOT
50+i*.6,72+i: DRAW 50,0: PLOT 50
+i*.6,73-i: DRAW 50,0: NEXT i
140 FOR i=0 TO PI STEP PI/48
145 PLOT 176+27*SIN i,120-i*48/
PI: DRAW 50,0: NEXT i
150 PRINT AT 19,0; PAPER 2; INK
 7; BRIGHT 1; FLASH 1;"▚▚▚▚▚▚▚▚▚
▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
S O F T W A R E        ▚▚▚▚▚▚▚▚▚
▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚"
160 SAVE "KARATRON SCREEN$ "SCR
EEN$
```

TEIL DREI

```
 0>REM  Listing 3   © K.R.

  1 DATA 7138,0,0,0,0,0,0,1,3,0
,112,208,160,176,208,96,248,0,0,
0,0,0,0,192,128,7,7,7,3,3,3,1,0,
236,205,223,255,250,248,240,0,12
8,128,128,0,0,0,0,0,3,7,15,15,31
,30,28,60,152,108,252,158,15,7,3
,1,0,0,0,0,0,128,128,192,56,56,5
6,32,96,0,0,0,224,112,48,16,24,0
,0,0,0,60,100,88,92,116,40,125,2
23,255,255,127
  2 DATA 7660,122,124,124,0,255
,254,252,0,0,0,0,0,0,0,1,1,3,7,7
,7,100,250,255,231,195,129,0,0,0
,0,0,128,192,224,240,112,14,14,1
4,8,24,0,0,0,56,28,12,4,6,0,0,0,
0,3,6,5,5,7,3,5,0,192,192,128,19
2,64,131,226,15,31,31,31,15,15,1
5,0,178,54,126,252,232,224,192,0
,7,7,3,3,1,1,0,0,160,112,248,220
,238,239,231,227
  3 DATA 8951,0,0,0,0,0,0,128,1
92,224,224,224,224,240,0,0,0,192
,96,112,0,0,0,0,0,60,108,88,92
,123,63,61,0,0,0,0,0,128,243,255
,121,123,63,62,17,1,1,1,188,192,
159,111,127,126,240,224,0,0,255,
255,255,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,19
2,192,192,192,192,192,224,224,22
4,224,224,224,224,224,0,0,0,7,13
,11,15,6,31,63,0,128,128,0
  4 DATA 9656,128,128,192,120,6
2,62,31,31,8,0,0,0,127,255,239,2
3,183,191,247,239,32,224,128,0,0
,0,0,128,231,227,224,224,224,224
,240,112,192,224,240,124,62,15,3
,0,112,112,112,112,112,0,0,0,0,6
0,108,88,92,116,56,120,252,252,2
52,252,252,124,60,24,124,124,100
,124,56,56,56,56,56,56,56,56,60,
0,0,0,0,30,60,40,60,52,88,254,0,
0,0,0,0,0,48,32
  5 DATA 8695,1,1,1,0,0,0,0,0,2
51,243,247,255,254,254,124,0,32,
96,224,192,128,0,0,0,0,1,1,1,0,0
,0,0,204,182,254,238,238,220,220
,188,122,123,247,231,112,0,0,0,0
,0,128,128,128,0,0,0,0,1,3,2,3,3
,5,15,0,224,192,128,192,64,131,2
26,31,31,31,15,15,15,7,0,178,54,
127,252,232,224,192,0,14,29,31,3
1,14,14,14,14,64,160,224,224
  6 DATA 7996,224,224,240,112,1
4,14,14,4,6,0,0,0,112,112,32,48,
0,0,0,0,0,0,0,0,62,119,108,94,0,
1,3,7,7,15,15,15,220,244,248,240
,240,240,152,216,8,7,3,3,1,1,1,0
,0,184,220,254,254,239,231,231,2
31,231,231,231,231,0,0,0,0,0,0
,0,0,7,13,0,0,0,0,0,0,128,192,14
,14,7,31,127,251,251,255,0,128,0
,128,0,128,128,0
  7 DATA 8594,248,71,123,59,15,
7,3,3,192,240,248,252,158,206,23
9,231,1,1,1,0,0,0,0,0,231,231,23
1,224,224,0,0,0,0,6,30,52,46,44,
59,31,0,0,0,0,0,128,192,192,63,5
9,29,28,14,14,6,2,208,190,63,255
,113,124,62,30,0,0,192,240,252,6
0,12,0,15,15,7,7,7,0,0,0,0,0,216
,249,191,207,123,0,0,0,120,234,2
06,254,238,0,0,14,61,195
  8 DATA 6966,255,255,252,0,0,0
,133,255,255,255,0,0,0,0,3,6,5,5
,7,3,0,0,192,192,128,192,64,128,
7,15,15,28,31,31,8,7,192,192,192
,16,240,192,192,128,7,0,7,7,7,3,
5,6,128,0,128,128,192,192,224,22
4,6,5,3,7,0,7,0,0,192,192,128,19
2,0,128,0,0,7,0,7,7,7,7,3,3,128,
0,128,128,64,64,96,96,5,5,13,3,3
,3,0,0
  9 DATA 8323,64,64,128,128,128
,192,0,0,0,30,54,44,46,58,28,62,
127,191,183,185,126,63,30,0,0,17
6,248,224,224,0,0,0,50,59,63,61,
29,29,28,60,0,0,128,192,224,240,
240,112,56,56,112,112,248,0,0,0,
112,112,120,0,0,0,0,0,127,182,23
0,238,94,63,30,0,50,59,63,47,19,
29,28,60,3,6,5,5,7,3,7,15,192,19
2,128,192,64,128,192,224,63,110,
111,111
 10 DATA 7720,63,31,0,25,224,24
0,115,255,127,28,0,128,0,0,0,0,0
,0,0,0,14,15,7,7,7,15,30,30,128,
184,191,127,207,3,3,7,0,0,0,128,
128,128,128,128,254,252,240,128,
0,0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,0,128,192,
0,0,0,0,0,0,63,127,255,247,239,2
39,224,248,96,112,115,127,127,28
,0,128,78,207,7,7,0,15,30,28,128
,248,255,255,15,3,3,7
 11 DATA 6220,0,0,0,0,0,0,3,1,0
,32,16,14,11,31,63,31,0,64,32,96
,192,128,0,0,4,6,7,3,1,0,0,0,255
,191,159,223,127,127,62,0,128,12
8,128,0,0,0,0,0,0,1,3,7,15,15,
30,103,219,255,231,195,129,0,0,0
,128,192,192,224,224,224,240,60,
60,56,32,96,0,0,0,112,56,56,8,12
,0,0,0,0,64,32,28,23,63,126,62,0
,128,64,192
 12 DATA 9029,128,0,0,0,255,127
,63,0,0,0,0,0,251,255,255,254,94
,30,30,0,0,0,1,3,7,15,15,30,103,
219,255,231,195,129,0,0,0,128,19
2,192,224,224,224,240,60,120,112
,64,192,0,0,0,112,112,112,16,24,
0,0,0,8,4,3,4,7,3,193,71,64,32,2
24,112,240,224,192,240,77,108,12
6,63,23,7,3,0,240,248,248,248,24
0,240,240,0,0,0,0,0,0,0,1,3
 13 DATA 7896,5,14,31,63,119,24
7,231,199,224,224,192,192,128,12
8,0,0,3,6,14,0,0,0,0,0,135,7,7,7
,15,0,0,0,0,0,0,0,0,1,207,255,66
,129,221,126,38,254,248,188,0,0,
255,255,255,0,0,0,61,3,249,254,2
54,126,15,7,158,222,252,124,132,
128,128,128,3,3,3,3,3,3,7,7,128,
128,128,128,128,128,128,0,7,7,7,
7,7,0,0,0,1,1,0,1
 14 DATA 5909,1,0,3,31,4,8,240,
28,252,120,240,248,4,7,1,0,0,0,0
,1,254,255,247,8,45,125,139,247,
124,124,248,248,16,0,0,0,3,7,15,
62,124,240,192,0,231,199,7,7,7,7
,15,14,14,14,14,14,14,0,0,0,4,12
,12,30,46,126,126,62,28,62,63,63
,63,63,63,12,46,62,38,62,60,28,2
8,28,28,28,28,28,60,0,0,0,0,16,1
5,7,11,15,15,3
 15 DATA 10511,0,0,128,192,192,
192,224,240,240,240,248,248,252,
252,124,24,0,47,59,255,127,111,2
4,0,0,192,240,248,252,252,124,24
,0,0,4,34,66,94,63,127,0,0,0,0,0
,128,128,128,95,63,23,15,15,15,2
5,27,0,128,192,224,224,240,240,2
40,0,29,59,127,127,247,231,231,1
6,224,192,192,128,128,128,0,231,
231,231,231,231,0,0,0,0,0,0,0,1,
2,2,3,0,0,0,0
 16 DATA 9844,16,8,104,240,7,6,
3,1,0,1,1,0,248,216,240,120,254,
223,223,255,3,15,31,63,121,115,2
47,231,31,226,222,220,240,224,19
2,192,231,231,231,7,7,0,0,0,128,
128,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,
3,8,16,16,25,62,84,252,216,0,0,3
,15,63,60,48,0,11,125,252,255,14
2,62,124,120,252,220,184,56,112,
112,96,64,240,240,224,224,224,0,
0,0
 17 DATA 9709,0,0,0,255,255,255
,0,255,0,3,15,255,255,255,15,255
,0,131,183,191,191,127,124,63,0,
129,173,254,254,246,125,56,66,92
,62,87,127,44,24,62,0,33,63,15,1
5,0,0,0,127,255,254,255,211,31,6
2,0,0,192,224,224,192,0,0,0,0,0,
0,1,3,3,3,3,103,94,255,247,199,1
99,131,131,0,0,0,128,128,128,192
,192,3,3,3,3,7,0,0,0,129,128,128
,128
 18 DATA 5993,128,0,0,0,224,224
,112,48,120,0,0,0,65,34,60,95,12
7,46,28,62,16,31,7,7,0,0,0,0,127
,223,207,239,125,126,60,0,0,128,
128,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,
126,62,126,188,252,238,206,207,1
,3,3,3,7,0,0,0,135,131,128,0,0,0
,0,0,248,248,120,8,0,0,0,0,0,0,0
```

```
,0,0,0,12,4,65,70,60,71,127,62,2
8,127
  19 DATA 8038,4,6,7,3,1,0,0,0,2
23,207,239,255,127,127,62,0,128,
128,128,0,0,0,0,0,51,109,127,119
,119,59,59,61,0,128,128,128,0,0,
0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,94,222,239,2
31,14,0,0,0,2,4,3,4,7,3,193,71,3
2,32,192,112,240,224,192,240,77,
108,126,63,23,7,3,0,248,248,248,
240,240,240,224,0,2,5,7,7,7,7,15
,14,112,184,248,248
  20 DATA 6920,112,112,112,112,1
4,14,4,12,0,0,0,0,112,112,112,32
,96,0,0,0,1,1,9,5,114,138,5,21,0
,0,16,80,18,100,40,184,141,82,44
,84,75,180,8,0,255,128,128,128,2
55,8,8,8,1,1,0,1,1,0,0,0,4,8,240
,28,252,248,56,124,0,17,31,7,7,0
,0,0,254,253,237,157,126,252,120
,0,0,0,1,3,7,15,15,14,76,220,252
,188,184,184,56,60
  21 DATA 7468,14,14,30,0,0,0,0,
0,28,28,14,14,31,0,0,0,254,109,1
03,119,122,252,120,0,76,220,252,
240,200,184,56,60,2,4,4,3,4,7,3,
1,64,32,32,192,112,240,224,192,3
,3,3,8,15,3,3,1,224,240,240,56,2
48,248,16,224,1,0,1,1,3,3,7,7,22
4,0,224,224,224,192,160,96,3,3,1
,3,0,1,0,0,96,160,192,224,0,224,
0,0,1,0,1,1
  22 DATA 9095,2,2,6,6,224,0,224
,224,224,224,192,192,2,2,1,1,1,3
,0,0,160,160,176,192,192,192,0,0
,1,2,1,2,3,1,3,7,16,16,224,56,24
8,240,224,240,15,3,3,0,0,0,0,2
55,255,254,7,1,0,0,1,252,118,246
,246,252,248,0,152,0,0,0,1,1,1,1
,1,1,29,253,254,243,192,192,224,
112,240,224,224,224,240,120,120,
1,3,0,0,0,0,0,0
  23 DATA 14101,224,224,0,0,0,0,
0,0,127,63,15,1,0,0,0,0,253,253,
253,5,1,0,0,1,252,254,255,255,24
7,247,7,31,1,31,255,252,240,192,
192,224,114,243,192,32,224,240,1
20,120,0,0,0,0,0,0,32,2,0,34,136
,85,170,221,119,255,127,127,127,
255,255,255,255,255,254,254,254,
255,255,255,255,255,0,34,137,87,
175,223,127,255,15,127,255,255,2
55,255,255,255,240,254,255,255
  24 DATA 9052,255,255,255,255,0
,34,136,245,250,253,255,255,0,0,
60,94,46,22,122,58,26,53,122,126
,60,28,28,30,30,30,62,36,60,60,6
0,60,60,60,60,60,126,126,0,0,0,0
,120,204,182,214,186,42,0,0,3,5,
2,1,7,3,0,0,192,224,224,96,160,1
60,1,1,3,7,7,3,1,1,160,80,160,22
4,192,192,192,192,1,3,3,3,7,7,15
,15,224,224,224,32,192,128,128,1
92
  25 DATA 7804,7,7,3,3,7,7,0,0,1
92,192,224,224,240,240,0,0,0,0,7
,12,11,13,11,2,0,0,128,192,96,96
,160,160,0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,240
,120,184,88,232,232,0,0,0,1,1,0,
0,0,104,84,232,248,240,240,112,1
12,0,0,0,0,0,1,1,1,120,120,248,1
52,240,240,240,240,1,0,0,0,1,1,0
,0,240,248,248,248,252,252,0,0,0
,0,1,3
  26 DATA 7990,2,3,2,0,0,0,224,4
8,216,88,232,168,0,0,60,122,116,
104,94,92,88,172,94,126,60,56,56
,120,120,120,124,36,60,60,60,60,
60,60,60,60,126,126,0,0,0,0,30,5
1,109,107,93,84,0,0,192,160,64,1
28,224,192,0,0,3,7,7,6,5,5,128,1
28,192,224,224,192,128,128,5,10,
5,7,3,3,3,3,128,192,192,192,224,
224,240,240,7,7,7,4,3,1,1,3
  27 DATA 4616,224,224,192,192,2
24,224,0,0,3,3,7,7,15,15,0,0,0,0
,224,48,208,176,208,64,0,0,1,3,6
,6,5,5,0,0,0,128,0,0,128,0,0,0,1
5,30,29,26,23,23,0,0,0,128,128,0
,0,0,22,42,23,31,15,15,14,14,0,0
,0,0,0,128,128,128,30,30,31,25,1
5,15,15,15,128,0,0,0,128,128,0,0
,15,31,31,31,63,63,0,0,0,0,128,1
92
  28 DATA 7237,64,192,64,0,0,0,7
,12,27,26,23,21,0,1,1,1,0,0,0,0,
129,0,129,255,255,255,255,126,0,
128,128,128,0,0,0,0,0,1,6,10,18,
62,65,67,36,195,128,0,68,131,198
,124,0,128,96,80,72,124,130,194,
39,29,9,7,0,0,1,1,214,254,124,12
8,255,255,145,10,196,184,144,224
,0,0,128,128,0,1,14,48,64,128,14
2,69,36,34,18,30,12,4,1,1
  29 DATA 5668,0,0,0,1,2,2,2,2,0
,3,124,128,0,0,30,33,4,4,4,7,3,0
,0,0,65,64,65,192,128,128,1,1,0,
0,31,242,113,16,8,7,0,1,254,35,6
4,128,124,130,2,1,1,1,0,0,1,1,21
4,254,124,0,255,255,17,10,2,2,2,
3,2,7,0,1,132,64,128,33,82,205,1
26,129,64,64,64,64,192,224,0,128
,1,3,3,3,3,7,0,0,195,195,129,129
  30 DATA 7515,129,129,0,0,128,1
92,192,192,192,224,0,0,0,128,112
,12,2,1,113,162,36,68,72,120,48,
32,128,128,0,0,0,128,64,64,64,64
,0,192,62,1,0,0,120,132,32,32,32
,224,192,0,0,0,130,2,130,3,1,1,1
28,128,0,0,248,79,142,8,16,224,0
,128,127,196,2,1,62,65,64,128,12
8,128,0,0,128,128,107,127,62,0,2
55,255,136,80,0,0,3,7,5,2,1,7
  31 DATA 10846,0,0,128,192,224,
224,96,176,3,0,0,1,3,15,63,254,1
76,88,160,224,224,192,48,240,113
,1,3,3,3,3,1,1,248,248,248,240,2
24,224,240,240,248,248,124,124,2
54,254,0,0,0,0,0,0,0,30,63,51,
45,22,15,1,1,7,14,128,192,96,176
,192,224,144,112,29,56,240,96,1,
15,31,31,248,248,252,252,252,248
,224,192,31,15,3,1,1,0,0,0,192,2
40,190,222
  32 DATA 10228,238,242,0,0,0,12
6,255,207,177,222,19,3,0,0,0,128
,192,96,128,192,7,14,13,3,30,61,
115,239,96,224,128,64,192,192,19
2,192,31,62,127,127,127,63,0,0,1
28,0,60,255,255,253,0,0,0,0,60,1
27,255,195,189,222,0,0,0,0,128,1
92,192,96,11,7,14,13,3,14,29,59,
128,64,224,224,0,224,240,240,113
,225,65,0,0,0,0,0,248,252,255,25
5,127,63,0,0
  33 DATA 5880,0,0,252,255,255,2
53,0,0,0,120,255,194,189,43,31,2
53,0,112,116,239,223,191,127,99,
0,60,254,255,255,255,255,192,0,0
,0,132,252,255,255,253,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0
 999 CLEAR 59999: LET adr=60000
1000 FOR i=1 TO 33
1005 READ s: LET x=0
1010 FOR j=0 TO 99
1020 READ a: LET x=x+a
1030 POKE adr,a: LET adr=adr+1
1035 PRINT AT 0,0;adr
1040 NEXT j
1050 IF x<>s THEN PRINT "Fehler
in Zeile ";i: PAUSE 0: LIST i
1060 NEXT i
1070 SAVE "KARATRON CODE "CODE 6
0000,3250
1080 VERIFY ""CODE
```

TEIL VIER

```
   1 REM       Listing 4
   2
   3 REM       © 1985 K.R.
   4
  10 POKE p1,96: POKE p2,234
  11 INK 7: PRINT AT 11,x;" BC";
AT 12,x;"DEF";AT 13,x;"GHI";AT 1
4,x;"J K"
  13 RETURN
  30 IF x=xg-3 THEN RETURN
  31 POKE p1,224: POKE p2,235
  32 PRINT AT 11,x;" JK";AT 12,x
;" LM";AT 13,x;" NO";AT 14,x;" P
Q"
  33 BEEP .03,-20: BEEP .03,-25
  34 LET x=x+1
  35 PRINT AT 11,x;" AB";AT 12,x
;"CDE";AT 13,x;"FG ";AT 14,x;" H
I"
  36 LET fa=0: LET r=0
  37 RETURN
  50 IF NOT x THEN RETURN
  51 LET x=x-1
  52 POKE p1,224: POKE p2,235
  53 PRINT AT 11,x;" JK ";AT 12,
x;" LM ";AT 13,x;" NO ";AT 14,x;
" PQ "
  54 BEEP .03,-25: BEEP .02,-20
  55 PRINT AT 11,x;" AB";AT 12,x
;"CDE";AT 13,x;"FG ";AT 14,x;" H
I"
  56 LET fa=0: LET r=0
  57 RETURN
 110 POKE p1,248: POKE p2,234
 111 INK 7: PRINT AT 11,x;"AB ";
AT 12,x;"CD ";AT 13,x;"EFG";AT 1
4,x;" HI"
 112 LET an=1: GO SUB 800: LET a
n=0
 113 POKE p1,128: POKE p2,235
 114 INK 7: PRINT AT 11,x;"AB ";
AT 12,x;"CDE";AT 13,x;" FG";AT 1
4,x;" H "
 115 POKE p1,224: POKE p2,241: P
RINT AT 13,x+3; OVER 1;"C": BEEP
 .02,-13: PRINT AT 13,x+3; OVER
1;"C": IF xg=x+3 THEN LET gk=gk-
1/2: GO SUB 850
 116 POKE p1,248: POKE p2,234
 117 INK 7: PRINT AT 11,x;"AB ";
AT 12,x;"CD ";AT 13,x;"EFG";AT 1
4,x;" HI"
 118 BEEP .02,-15
 119 LET fa=0: LET r=0
 130 RETURN
 150 GO SUB 650: POKE p1,104: PO
KE p2,236
 151 PRINT AT 11,x;" A ";AT 12,x
;"BC ";AT 13,x;"DE ";AT 14,x;" F
 ": BEEP .1,-20: GO SUB 650
 152 POKE p1,104: POKE p2,236: P
RINT AT 11,x;"GH ";AT 12,x;"IJ "
;AT 13,x;"KL ";AT 14,x;"MN ": GO
 SUB 650
 153 POKE p1,216: POKE p2,236
 154 PRINT AT 11,x;"   ";AT 12,x
;"AB ";AT 13,x;"CDE";AT 14,x;" F
"
 155 GO SUB 650: POKE p1,216: PO
KE p2,236
 156 PRINT AT 12,x;"   ";AT 13,x
;"   "
 157 IF x THEN PRINT AT 14,x-1;"
GHIJ"
 158 IF NOT x THEN PRINT AT 14,0
;"HIJ"
 159 BEEP .1,-35: RETURN
 190 POKE p1,248: POKE p2,234
 191 INK 7: PRINT AT 11,x;"AB ";
AT 12,x;"CD ";AT 13,x;"EFG";AT 1
4,x;" HI"
 192 LET an=1: GO SUB 800: LET a
n=0: POKE p1,248: POKE p2,234
 193 INK 7: PRINT AT 11,x;"JK ";
AT 12,x;"LMN";AT 13,x;"OP ";AT 1
4,x;" Q "
 194 POKE p1,224: POKE p2,241: P
RINT AT 12,x+3; OVER 1;"C": BEEP
 .02,-15: PRINT AT 12,x+3; OVER
1;"C": IF xg=x+3 THEN LET gk=gk-
.5: GO SUB 850
 200 INK 7: POKE p1,248: POKE p2
,234: PRINT AT 11,x;"AB ";AT 12,
x;"CD ";AT 13,x;"EFG";AT 14,x;"
HI"
 201 LET fa=0: LET r=0
 229 RETURN
```

```
231 POKE p1,176: POKE p2,239
232 PRINT AT 11,xg;" A ";AT 12,xg;" B ";AT 13,xg;" C ";AT 14,xg;" D "
233 PAUSE 50
234 PRINT AT 11,xg;"EF ";AT 12,xg;" G "
235 PAUSE 10
236 PRINT AT 11,xg;"   ";AT 12,xg;"HI "
237 PAUSE 20
238 PRINT AT 11,xg;"EF ";AT 12,xg;" G "
239 PAUSE 10
240 PRINT AT 11,xg;" A ";AT 12,xg;" B ";AT 13,xg;" C ";AT 14,xg;" D "
241 RETURN
630 GO SUB 1
632 IF fa AND RND<1v+fa/20 THEN LET an=1: GO SUB 800: LET an=0
635 POKE p1,184: POKE p2,234
640 PRINT AT 11,x;" A ";AT 12,x;" BC";AT 13,x;"DEF";AT 14,x;"GH"
645 POKE p1,224: POKE p2,241: PRINT AT 12,x+3; OVER 1;"C": LET gk=gk-.5*(xg=x+3): GO SUB 850: BEEP .03,-17: PRINT AT 12,x+3; OVER 1;"C"
646 LET fa=fa+1
647 LET r=0
649 RETURN
650 POKE p1,72: POKE p2,238: PRINT AT 11,xg;"ABC ";AT 12,xg;"DEF ";AT 13,xg;"GHI ";AT 14,xg;"JK ": RETURN
651 POKE p1,160: POKE p2,238: PRINT AT 11,xg;" AB";AT 12,xg;"CD ";AT 13,xg;"EFG";AT 14,xg;"H I": RETURN
652 POKE p1,232: POKE p2,238: PRINT AT 11,xg;" AB";AT 12,xg;" CD";AT 13,xg;"EFG";AT 14,xg;"HI ": RETURN
653 POKE p1,48: POKE p2,239: PRINT AT 11,xg;" AB";AT 12,xg;"CDE ";AT 13,xg;" FG";AT 14,xg;" H ": RETURN
654 POKE p1,112: POKE p2,239: PRINT AT 11,xg;" AB";AT 12,xg;"CDE";AT 13,xg;"FG ";AT 14,xg;" H ": RETURN
655 INK 7-2*(1v=12):: POKE p1,88: POKE p2,241: PRINT AT 11,xg;"AB  ";AT 12,xg;"CDE ";AT 13,xg;" FG ";AT 14,xg;"HI  ": RETURN
656 INK 7-2*(1v=12): POKE p1,160: POKE p2,241: PRINT AT 11,xg;"AB  ";AT 12,xg;"CD  ";AT 13,xg;"EF  ";AT 14,xg;"GH  ": RETURN
657 POKE p1,248: POKE p2,239: PRINT AT 11,xg;" AB";AT 12,xg;" CD";AT 13,xg;" EF";AT 14,xg;" G ": FOR i=-30 TO -40 STEP -1: BEEP .03,i: NEXT i: PRINT AT 11,xg;" HI";AT 12,xg;" JK";AT 13,xg;" LM";AT 14,xg;" NO": PAUSE 10
658 POKE p1,112: POKE p2,240: PRINT AT 11,xg;"   ";AT 12,xg;" AB";AT 13,xg;"CDE";AT 14,xg;" F ": PAUSE 6
659 PRINT AT 12,xg;"   ";AT 13,xg;"   ";AT 14,xg;"GHIJ"( TO 4-(xg=29)): GO TO 1600
799 RETURN
810 IF NOT an AND xg>x+3 AND RND<1v/20 THEN GO SUB 656: LET xg=xg-1: BEEP .02,-20: GO SUB 655: BEEP .02,-15: GO TO 849
815 IF an AND xg<28 AND xg=x+3 AND RND<1v/15 THEN PRINT AT 11,xg;" ";AT 12,xg;" ";AT 13,xg;" ";AT 14,xg;" ": LET xg=xg+(xg<28): GO SUB 656: BEEP .02,-15: GO SUB 655: BEEP .02,-20: GO TO 849
820 IF NOT fa AND RND>.9 AND xg-x<5 THEN GO SUB 651: LET k=k-.5*(xg=x+3): LET r=r*(xg<>x+3): POKE p1,224: POKE p2,241: PRINT AT 12,xg-1; OVER 1;"C": BEEP .02,-16: PRINT AT 12,xg-1; OVER 1;"C": GO TO 849
825 IF RND>.45+(xg-x)/10 THEN GO SUB 652: BEEP .01,-15: GO SUB 653: POKE p1,224: POKE p2,241: PRINT AT 12,xg-1; OVER 1;"C": BEEP .02,-14: PRINT AT 12,xg-1; OVER 1;"C": LET r=r*(xg<>x+3): LET k=k-((xg=x+3)/2): GO SUB 652: GO TO 849
830 IF RND>.5+(xg-x)/10 THEN GO SUB 652: BEEP .01,-17: GO SUB 654: POKE p1,224: POKE p2,241: PRINT AT 13,xg-1; OVER 1;"C": BEEP .02,-16: LET r=r*(xg<>x+3): LET k=k-.5*(xg=x+3): PRINT AT 13,xg-1; OVER 1;"C": GO SUB 652
840 IF RND>(gk*x+7)/(1v/7*xg) AND xg=x+3 THEN GO TO 842
841 GO TO 849
842 GO SUB 651: POKE p1,224: POKE p2,241: PRINT AT 12,xg-1; OVER 1;"C": BEEP .05,-10: PRINT AT 12,xg-1; OVER 1;"C": LET k=k-.5: GO SUB 850
843 IF IN 31=2 THEN GO SUB 50: GO TO 849
844 IF IN 31 THEN BEEP .01,0: BEEP .1,-5
845 GO SUB 650: PAUSE 5: GO TO 842
846 LET r=0
849 RETURN
850 IF gk<=0 THEN GO TO 657
851 IF gk<>INT gk THEN GO TO 853
852 PRINT AT 21,17; PAPER 4;1$( TO 15-gk); PAPER 2; INK 6; FLASH 1;"<<<<<<<<<<<<<<<"( TO gk)
853 RETURN
1000 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: BRIGHT 1: CLS
1015 LET r=0
1020 CLS : LET x=0: LET 1v=1
1021 LET p1=23675: LET p2=23676
1022 GO SUB 3000
1025 GO SUB 2010
1026 GO SUB 1050
1030 IF IN 31<>1 THEN GO TO 1030
1031 GO SUB 1055: LET x=x+1: PAUSE 4
1032 GO SUB 1060: PAUSE 4: GO SUB 1065: PAUSE 5: LET x=x+1: GO SUB 1070: PAUSE 4: GO SUB 1075: PAUSE 4: IF x=30 THEN GO TO 1040
1033 LET x=x+1: GO SUB 1080: PAUSE 4: GO SUB 1085: PAUSE 5: LET x=x+1: GO SUB 1090: PAUSE 4
1035 GO TO 1031
1040 PRINT AT 11,x;"  ";AT 12,x;"  ";AT 13,x;"  ";AT 14,x;"  "
1049 GO TO 1200
1050 POKE p1,192: POKE p2,235: PRINT AT 11,x;"A  ";AT 12,x;"B  ";AT 13,x;"C  ";AT 14,x;"D "
1054 RETURN
1055 POKE p2,237: POKE p1,40: PRINT AT 11,x;"AB";AT 12,x;"CD";AT 13,x;"EF";AT 14,x;"GH"
1057 BEEP .01,-20
1059 RETURN
1060 POKE p2,237: POKE p1,136: PRINT AT 11,x-1;" A";AT 12,x-1;"HC";AT 13,x-1;" IE";AT 14,x-1;"FG"
1064 RETURN
1065 POKE p2,237: POKE p1,208: PRINT AT 11,x;"AB ";AT 12,x;"LME";AT 13,x;"NOH";AT 14,x;"IJK"
1069 RETURN
1070 POKE p2,237: POKE p1,136: PRINT AT 11,x-1;" A ";AT 12,x-1;" HC";AT 13,x-1;" IE";AT 14,x-1;" FG"
1074 RETURN
1075 POKE p2,237: POKE p1,40: PRINT AT 11,x;"AB";AT 12,x;"CD";AT 13,x;"IJ";AT 14,x;"KL"
1077 BEEP .01,-25
1079 RETURN
1080 POKE p2,237: POKE p1,136: PRINT AT 11,x-1;" A";AT 12,x-1;"BC";AT 13,x-1;" DE";AT 14,x-1;"FG"
1084 RETURN
1085 POKE p2,237: POKE p1,208: PRINT AT 11,x;"AB ";AT 12,x;"CDE":AT 13,x;"FGH":AT 14,x:"IJK"
1089 RETURN
1090 POKE p2,237: POKE p1,136: PRINT AT 11,x-1;" A";AT 12,x-1;"HC";AT 13,x-1;" IE";AT 14,x-1;"FG"
1094 RETURN
1100 POKE p2,242: POKE p1,80: PRINT AT 11,xg;"AB";AT 12,xg;"CD";AT 13,xg;"EF";AT 14,xg;"GH": RETURN
1105 POKE p2,242: POKE p1,0: PRINT AT 11,xg;"AB ";AT 12,xg;"CI ";AT 13,xg;"EJ ";AT 14,xg;"GH ": RETURN
1110 POKE p2,242: POKE p1,176: PRINT AT 11,xg;"AB";AT 12,xg-1;"CLM";AT 13,xg-1;"FNO";AT 14,xg-1;"IJK": RETURN
1115 POKE p2,242: POKE p1,80: PRINT AT 11,xg;"AB";AT 12,xg;"CD";AT 13,xg;"IJ";AT 14,xg;"KL": RETURN
1120 POKE p2,242: POKE p1,0: PRINT AT 11,xg;"AB ";AT 12,xg;"CD ";AT 13,xg;"EF ";AT 14,xg;"GH ": RETURN
1125 POKE p2,242: POKE p1,176: PRINT AT 11,xg;"AB";AT 12,xg-1;"CDE";AT 13,xg-1;"FGH";AT 14,xg-1;"IJK": RETURN
1200 LET 1v=1
1201 IF 1v=13 THEN GO TO 5000
1202 GO SUB 4500
1203 IF 1v=3 OR 1v=6 OR 1v=8 OR 1v=10 THEN BORDER 0: CLS : GO SUB 4000
1204 FOR h=0 TO 1
1205 GO SUB 2000
1220 LET x=0: LET xg=29-1v
1230 LET gg=0
1240 IF h THEN GO SUB 1100: LET xg=xg-1
1250 LET k=15: LET gk=15
1255 LET an=0: LET fa=0
1260 POKE p1,136: POKE p2,237: PRINT AT 11,0;" ";AT 12,0;"C";AT 13,0;"E";AT 14,0;"G": PAUSE 6: POKE p1,208: PRINT AT 11,0;"B";AT 12,0;"DE";AT 13,0;"GH";AT 14,0;"JK"
1270 IF h=1 THEN GO SUB 1105
1271 GO SUB 1055: LET x=x+1: GO SUB 1400: IF h=1 THEN GO SUB 1110
1272 GO SUB 1060: GO SUB 1400: IF h=1 THEN LET xg=xg-1: GO SUB 1105
1273 GO SUB 1065: GO SUB 1400: IF h=1 THEN GO SUB 1115: LET xg=xg-1
1274 LET x=x+1: GO SUB 1070: GO SUB 1400: IF h=1 THEN GO SUB 1120
1275 GO SUB 1075: LET x=x+1: GO SUB 1400: IF x=31 THEN GO TO 1391
1276 IF h=1 THEN GO SUB 1125
1277 GO SUB 1080: GO SUB 1400: IF h=1 THEN LET xg=xg-1: GO SUB 1120
1278 GO SUB 1085: LET x=x+1: GO SUB 1400: IF h=1 THEN GO SUB 1100: LET xg=xg-1
1279 GO SUB 1090: GO SUB 1400: GO TO 1270
1280 PRINT AT 11,x-1;" ";AT 12,x-1;" ";AT 13,x-1;" ";AT 14,x-1;" "
1290 GO SUB 850
1295 BEEP .05,-25
1300 IF IN 31=16 THEN GO TO 1300
1390 GO TO 1500
1391 POKE p1,136: PRINT AT 11,x-1;" A";AT 12,x-1;" B";AT 13,x-1;" D";AT 14,x-1;" F": PAUSE 5
1392 POKE p1,208: PRINT AT 11,x;"A";AT 12,x;"C";AT 13,x;"F";AT 1
```

```
4,x;"I": PAUSE 5
1393 PRINT AT 11,x;" ";AT 12,x;"
";AT 13,x;" ";AT 14,x;" "
1394 NEXT h
1400 IF NOT h THEN RETURN
1404 IF h=3 AND x=31 THEN GO TO
5020
1405 IF x>=xg-2 THEN GO SUB 651:
 POKE p1,224: POKE p2,241: PRINT
 AT 12,xg-1;"C": PAUSE 10: PRINT
 AT 12,xg-1;" ": PRINT AT 11,x-1
;" ";AT 12,x-1;" ";AT 13,x-1;" "
;AT 14,x-1;" ": GO SUB 150: GO S
UB 650: GO TO 1900
1406 IF IN 31=16 THEN GO TO 1280
1409 RETURN
1500 REM Hauptprogramm
1501 INK 7: GO SUB (IN 31*20)+10
1502 INK 7-2*(lv=12): GO SUB 800
1503 INK 7-2*(lv=12): GO SUB 650
1519 GO SUB 10
1550 LET r=r+1: IF r>lv+20 THEN
LET k=k+(k<>15): LET r=0
1594 LET k=k*(k>=0)
1595 PRINT AT 21,0; PAPER 2; INK
 6; FLASH 1;">>>>>>>>>>>>>>>"( T
O k); FLASH 0; PAPER 4;l$( TO 15
-k)
1596 IF NOT k THEN GO SUB 150: G
O TO 1900
1599 GO TO 1500
1600 REM naechster Level
1601 LET lv=lv+1
1605 PRINT AT 11,x;"   ";AT 12,x
;"   ";AT 13,x;"   ";AT 14,x;"
"
1607 LET x=x+1
1610 GO SUB 1050
1620 PAUSE 50
1625 IF IN 31<>1 THEN GO TO 1625
1626 LET go=1055
1630 GO SUB go: POKE p2,240: POK
E p1,112: PRINT AT 14,xg;"GHIJ"(
 TO 4-(xg=29)): PAUSE 2: LET x=x
+1: IF x=30 THEN GO TO 1670
1631 POKE p2,237: LET go=go+5: I
F go=1095 THEN LET go=1055
1632 GO SUB go: POKE p1,112: POK
E p2,240: PRINT AT 14,xg;"GHIJ"(
 TO 4-(xg=29)): PAUSE 2: LET go=
go+5: IF go=1095 THEN LET go=105
5
1633 POKE p2,237: GO TO 1630
1670 POKE p1,208: POKE p2,237: P
RINT AT 11,x-1;" AB";AT 12,x-1;"
 CD";AT 13,x-1;" FG";AT 14,x-1;(
" IJ" AND xg<26): PAUSE 4
1675 BEEP .01,-25
1680 POKE p1,136: PRINT AT 11,x;
" A";AT 12,x;" B";AT 13,x;" D";A
T 14,x;(" F" AND xg<26)
1690 PAUSE 6
1699 GO TO 1201
1700
1710 POKE p1,104: POKE p2,243: P
RINT AT 11,xp;"A ";AT 12,xp;"B "
;AT 13,xp;"C ";AT 14,xp;"D ": RE
TURN
1715 POKE p1,104: POKE p2,243: P
RINT AT 11,xp;"E ";AT 12,xp;"B "
;AT 13,xp;"C ";AT 14,xp;"D ": RE
TURN
1720 POKE p1,144: POKE p2,243: P
RINT AT 11,xp;"AB";AT 12,xp;"CD"
;AT 13,xp;"EF";AT 14,xp;"GH": RE
TURN
1725 POKE p1,144: POKE p2,243: P
RINT AT 11,xp;"IJ";AT 12,xp;"CD"
;AT 13,xp;"EF";AT 14,xp;"GH": RE
TURN
1730 POKE p1,224: POKE p2,243: P
RINT AT 11,xp;"AB";AT 12,xp;"CD"
;AT 13,xp;"EF";AT 14,xp;"GH": RE
TURN
1735 POKE p1,224: POKE p2,243: P
RINT AT 11,xp;"IJ";AT 12,xp;"CD"
;AT 13,xp;"EF";AT 14,xp;"GH": RE
TURN
1750 POKE p1,48: POKE p2,244: PR
INT AT 11,xp;" A";AT 12,xp;" B";
AT 13,xp;" C";AT 14,xp;" D": RET
URN
1755 POKE p1,48: POKE p2,244: PR
INT AT 11,xp;" E";AT 12,xp;" B";
AT 13,xp;" C";AT 14,xp;" D": RET
URN
1760 POKE p1,88: POKE p2,244: PR
INT AT 11,xp;"BA";AT 12,xp;"DC";
AT 13,xp;"FE";AT 14,xp;"HG": RET
URN
1765 POKE p1,88: POKE p2,244: PR
INT AT 11,xp;"JI";AT 12,xp;"DC";
AT 13,xp;"FE";AT 14,xp;"HG": RET
URN
1770 POKE p1,168: POKE p2,244: P
RINT AT 11,xp;"BA";AT 12,xp;"DC"
;AT 13,xp;"FE";AT 14,xp;"HG": RE
TURN
1775 POKE p1,168: POKE p2,244: P
RINT AT 11,xp;"JI";AT 12,xp;"DC"
;AT 13,xp;"FE";AT 14,xp;"HG": RE
TURN
1800 LET xp=xa
1801 GO SUB 1750+k: PAUSE 5: LET
 xp=xp+1
1802 GO SUB 1770+k: PAUSE 5
1803 GO SUB 1760+k
1805 IF xp=xe THEN GO SUB 1750+k
: RETURN
1806 PAUSE 4: GO TO 1801
1810 LET xp=xa
1811 GO SUB 1710+k: PAUSE 5: LET
 xp=xp-1
1812 GO SUB 1730+k: PAUSE 5
1813 GO SUB 1720+k
1814 IF xp=xe THEN RETURN
1815 PAUSE 4: GO TO 1811
1900 DATA 13,m,8,m,13,m,16,m,15,
m*2,13,m,99,m,1,m,-4,m,1,m,4,m,3
,m*2,1,m,99,m
1901 DATA 13,m,8,m,13,m,16,m,20,
m*2,16,m,13,m,21,m*2,18,m*2,15,m
*2,99,m
1902 DATA -4,m,18,m,18,m,15,m,15
,m,12,m,12,m,8,m,1,m,16,m,16,m,1
3,m,13,m,8,m,8,m,4,m,-1,m,3,m,8,
m,-1,m,1,m,4,m,9,m,1,m,3,m,6,m,1
0,m,3,m,4,m,8,m,13,m,4,m,6,m
1903 DATA 8,m,12,m,15,m,18,m,20,
m,21,m,-4,m,4,m,8,m,13,m,16,m,21
,m,20,m,16,m,13,m,8,m,9,m,8,m,10
,m,8,m,11,m,8,m,12,m,99,m
1904 DATA 1,m,-4,m,1,m,4,m,3,m*2
,1,m,99,m,13,m,8,m,13,m,16,m,15,
m*2,13,m,99,m,13,m,8,m,13,m,16,m
,20,m*2,16,m,13,m,98,m
1905 DATA 99,m,8,m,13,m,13,m,16,
m,16,m,20,m,97,PI,15,m,8,m,96,PI
,15,m,8,m,96,PI
1906 DATA 8,m,8,m,7,m,8,m,6,m,8,
m,3,m,12,m,13,m,1,m,1,m,16,m,16,
m,1,m,1,m,13,m,13,m,1,m,1,m,20,m
,20,m,1,m,1,m,13,m,1,m*4
1907 DATA 100
1908 LET m=.3
1909 PAUSE 100
1910 BORDER 0: GO SUB 3115
1914 LET xp=5: GO SUB 1710: PAUS
E 50: GO SUB 1715
1915 LET k=5
1920 RESTORE 1900
1930 READ t,l: IF t<70 THEN BEEP
 l,t: GO TO 1930
1932 IF t=100 THEN GO TO 1950
1935 IF t=99 THEN PAUSE 50*l: GO
 TO 1930
1936 IF t=98 THEN BEEP .33,21: B
EEP .33,18: BEEP .33,18: BEEP .3
3,15: BEEP .33,15: BEEP .33,9: B
EEP .33,9: GO TO 1930
1940 IF t=97 THEN BEEP .33,21: B
EEP .33,20: GO TO 1930
1945 IF t=96 THEN FOR i=1 TO 7:
BEEP .02,20: BEEP .02,21: NEXT i
: GO TO 1930
1950 LET xa=xp: LET xe=20
1951 GO SUB 1800
1952 GO SUB 1755
1955 PAUSE 5: LET xa=xe: LET xe=
19: GO SUB 1810: PRINT AT 11,xp;
"  ";AT 12,xp;"  ";AT 13,xp;"  "
;AT 14,xp;"  "
1956 LET e=1: GO TO 3130
1957 BEEP 3,-3
1958 IF IN 31<>16 THEN GO TO 195
8
1959 RUN 1015
1960 DATA 4,m,7,n,11,n,16,m,19,m
,23,m,18,n,15,n,11,m,9,m
1961 DATA 7,m,6,n,4,n,13,m,15,m,
11,m,15,n,18,n,11,m*2
1962 DATA 18,m,19,n,21,n,19,m,16
,m,15,m,16,n,18,n,16,m,14,m,12,m
,11,n,9,n,18,m,13,m,15,m,16,n,18
,n,11,2*m,4,m,7,n,11,n,16,m,19,n
,21,n,23,m,18,n,16,n,15,m,13,n,1
1,n
1963 DATA 16,m,18,n,20,n,21,m,23
,n,24,n,26,m,24,n,23,n,24,m,21,n
,m,n,14,m,16,n,18,n,19,m,21,n,23
,n,24,m,23,n,21,n,23,m,19,n,m,n,
16,m,18,n,19,n,20,m,18,n,20,n,21
,m,20,n,21,n,22,m,21,n,22,n
1964 DATA 23,2*m,m,2*m,19,m,18,n
,16,n,25,m,22,m,23,2*m,m,2*m,19,
m,18,n,16,n,25,m,22,m
1965 DATA 23,m,18,n,15,n,16,m,19
,n,25,n,23,m,18,n,15,n,16,m,19,n
,25,n,23,m,-1,2*m,11,2*m,23,2*m,
-1,m
1966 DATA 4,m,7,n,11,n,16,m,19,m
,23,m,18,n,15,n,11,m,9,m
1967 DATA 7,m,6,n,4,n,13,m,15,m,
11,m,15,n,18,n,11,m*2
1968 DATA 18,m,19,n,21,n,19,m,16
,m,15,m,16,n,18,n,16,m,14,m,12,m
,11,n,9,n,18,m,13,m,15,m,16,n,18
,n,11,2*m,4,m,7,n,11,n,16,m,19,m
,23,m,19,n,16,n,11,m,7,n,6,n
1969 DATA 4,m,7,n,11,n,16,m,19,m
,23,m,19,n,16,n,11,m,7,n,6,n,13,
m,18,n,16,n,15,m,19,n,18,n,16,m,
21,n,19,n,18,m,23,n,21,n
1970 DATA 19,m,21,n,23,n,24,m,21
,n,19,n,18,m,19,n,21,n,23,m,19,n
,18,n,16,m,18,n,19,n,21,m,18,n,1
6,n,15,m,16,n,18,n,19,m,18,n,16,
n
1971 DATA 24,n,23,n,21,n,19,n,18
,n,19,n,18,n,16,n,15,m,11,n,13,n
,11,n,9,n,7,n,6,n,4,m,7,n,11,n,1
6,m,19,n,21,n,23,m,m,m,-1,m
1972 DATA 4,m,7,n,11,n,16,m,19,n
,21,n,23,m,m,m,-1,m
1973 DATA 4,m,7,n,11,n,16,m,19,n
,21,n,23,m,19,n,16,n,11,m,7,n,6,
n
1974 DATA 4,m,7,n,11,n,16,m,19,n
,21,n,23,m,19,n,16,n,11,m,7,n,6,
n
1975 DATA 4,m,m,3*m,16,m,m,3*m,4
,4*m
1990 LET m=.22: LET n=.11: RESTO
RE 1960
1991 READ t,l: IF t=m THEN PAUSE
 70*l: GO TO 1991
1995 BEEP l,t
1996 IF l=m*4 THEN RETURN
1997 GO TO 1991
2005 GO SUB 2010
2006 GO TO 2100
2010 LET l$="
                "
2015 CLS
2016 PAPER 8
2025 POKE p1,40: POKE p2,243
2026 PRINT AT 2,0; INK 1;"AAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAABBBBBB
BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAABBBBBB
BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB"
2028 PRINT AT 6,15; INK INT (8-l
v/2); PAPER 1;"C[illegible]D";AT 5,15; PA
PER 1;"EFGH"
2029 BORDER INT (6-lv/2)
2030 FOR i=7 TO 13: PRINT AT i,0
; PAPER 0;l$: NEXT i
2031 PRINT PAPER 2;l$
2032 FOR i=0 TO 6: PRINT PAPER 4
;l$: NEXT i
2035 POKE p1,224: POKE p2,241
2040 PRINT PAPER 4; INK 0;AT 20,
0;"ABABABABABABABABABABABABABABABA
BAB"
2090 RETURN
```

```
2110 PRINT AT 7,0; PAPER INT (8-
lv/2); INK 9;"DDDDDDDDDDDDDDDDDD
DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
DDDDDDDDDDDDDD"
2111 RESTORE 2119: FOR i=1 TO 10
: READ a: PLOT 0,a: DRAW INK 1;2
55,0: NEXT i
2119 DATA 54,52,50,47,44,40,36,3
1,26,20
2120 RETURN
2500 PLOT 0,103: DRAW 255,0
2510 PRINT AT 5,13; INK 6;"▖"; P
APER 7;"▄▄▄"; PAPER 0;"▖";AT 6,
12; INK 5;"▖"; PAPER 7;"▄▄▄▄▄";
 PAPER 0;"▖";AT 7,11; INK 4;"▖";
 PAPER 7;"▄▄▄▄▄▄▄"; PAPER 0;"▖"
;AT 8,10; INK 3;"▖"; PAPER 7;"▄▄
▄▄▄▄▄"; PAPER 0;"▖"
2520 PRINT AT 0,14;"▗ ▖";AT 1,1
4;"▝█▘";AT 2,14; INK 6; BRIGHT
0;"██";AT 3,15;"██";AT 3,14; B
RIGHT 1;"▜";AT 3,17;"▛";AT 4,14;
 INK 3;"██"
2530 RETURN
3000 REM VORSPANN
3005 GO SUB 2500
3010 GO SUB 6000
3020 LET k=0: LET xp=17: GO SUB
1700
3030 PAUSE 50
3035 BEEP .1,-22
3040 POKE p1,192: POKE p2,245
3050 PRINT AT 17,10;"A";AT 18,10
;"B": BEEP .08,-19
3060 PRINT AT 17,10;"DC";AT 18,1
0;"FE": BEEP .08,-22: BEEP .08,-
17
3070 PRINT AT 17,10;"HG";AT 18,9
;"JI ": BEEP 1,-10
3080 LET k=5: GO SUB 1700: PAUSE
 30
3100 LET xp=17: GO SUB 1750
3110 LET xa=xp: LET xe=31: PRINT
 AT 12,0; INK 0;" ";AT 13,0;" ";
AT 14,0;" ";AT 15,0;" ": INK 8:
GO SUB 1800
3111 GO SUB 3115: GO TO 3124
3115 CLS
3117 INK 1: PLOT 0,103: DRAW 175
,0: DRAW 80,-103: PLOT 175,103:
DRAW 0,72
3118 INK 1: PLOT 189,90: DRAW -1
0,0: DRAW 10,20: PLOT 212,60: DR
AW -10,0: DRAW 10,20: FOR i=202
TO 212 STEP 2: PLOT i,60: DRAW -
23,30: NEXT i
3119 INK 1: CIRCLE 192,112,2: CI
RCLE 215,82,2
3120 INK 6: PLOT 100,130: DRAW 3
0,0: DRAW 0,20: DRAW -30,0: DRAW
 0,-20: DRAW 3,3: DRAW 0,17: PLO
T 103,133: DRAW 22,0: DRAW 5,-3:
 PLOT 125,133: DRAW 0,17
3121 INK 6: FOR i=107 TO 123 STE
P 4: PLOT i,133: DRAW 0,17: NEXT
 i
3122 INK 6: FOR i=136 TO 148 STE
P 4: PLOT 103,i: DRAW 22,0: NEXT
 i
3123 INK 7: RETURN
3124 LET xa=0: LET xe=15: GO SUB
 1800
3125 LET k=0: GO SUB 1750
3126 LET e=0
3127 PAUSE 40: LET xp=xp+1: GO S
UB 1700
3130 POKE p1,16: POKE p2,246
3132 LET xp=xp-1: PRINT AT 11,xp
;"AB";AT 12,xp;"CD";AT 13,xp;"EF
";AT 14,xp;" G"
3133 BEEP .05,5
3134 PRINT AT 11,xp;"H ";AT 12,x
p;"IJ";AT 13,xp;"KL";AT 14,xp;"M
N"
3135 BEEP .05,3
3136 PRINT AT 11,xp;"  ";AT 12,x
p;"OP";AT 13,xp;"QR";AT 14,xp;"S
T": LET xp=xp-1
3137 BEEP .05,1
3138 POKE p1,96: PRINT AT 12,xp;
"KL ";AT 13,xp;"MN ";AT 14,xp;"O
PQ"
3139 BEEP .05,-1
3140 LET xp=xp-1: PRINT AT 12,xp
;"    ";AT 13,xp;"    ";AT 14,xp;"
RSTU"
3145 IF e THEN GO TO 1957
3149 GO SUB 4100
3150 PAUSE 50: CLS
3500 GO SUB 2010
3510 GO SUB 1050
3520 GO SUB 4200
3530 PAUSE 100: CLS
4000 BORDER 0: GO SUB 2500
4001 LET xg=31: POKE p1,176: POK
E p2,239: PRINT AT 11,xg;"A";AT
12,xg;"B";AT 13,xg;"C";AT 14,xg;
"D"
4002 GO SUB 6000: PAUSE 50
4003 DATA -22,.1,-19,.08,-22,.08
,-17,.08,-10,.8,-22,.05,-19,.05,
-22,.05,-20,.8
4005 RESTORE 4000: FOR i=1 TO 5:
 READ a,b: BEEP b,a-12: NEXT i
4006 LET xg=xg-1: IF xg=14 THEN
GO TO 4020
4007 GO SUB 1105: PAUSE 4: GO SU
B 1110: PAUSE 4
4008 LET xg=xg-1
4009 GO SUB 1105: PAUSE 4: GO SU
B 1115: BEEP .05,-30
4010 LET xg=xg-1
4011 GO SUB 1120: PAUSE 4: GO SU
B 1125: PAUSE 4
4012 LET xg=xg-1
4013 GO SUB 1120: PAUSE 4: GO SU
B 1100: BEEP .05,-35: GO TO 4006
4020 POKE p1,176: POKE p2,239
4030 PRINT AT 11,xg;" A ";AT 12,
xg;" B ";AT 13,xg;" C ";AT 14,xg
;" D "
4040 GO SUB 6010: GO SUB 6020: G
O SUB 6030
4050 FOR i=1 TO 4: READ a,b: BEE
P b,a-12: NEXT i
4060 GO SUB 230
4065 PAUSE 50
4070 GO SUB 1100: BEEP .06,-29:
LET xg=xg-1: IF xg=1 THEN GO TO
4090
4080 GO SUB 1105: PAUSE 3: GO SU
B 1110: PAUSE 3: LET xg=xg-1: PA
USE 3: GO SUB 1105: PAUSE 3: GO
SUB 1115: BEEP .06,-34: LET xg=x
g-1: GO SUB 1120: PAUSE 3: GO SU
B 1125: LET xg=xg-1: PAUSE 3: GO
 SUB 1120: PAUSE 3: GO TO 4070
4099 RETURN
4100 DATA 9,m,9,m,12,m,16,b,9,m,
17,b,9,m,16,b,14,n,12,n,11,m,16,
m,11,n,12,n,9,b,4,m,11,m,16,m,11
,n,12,n,9,b
4101 DATA 24,m,23,m,19,m,16,n,18
,n,19,m,16,m,12,m,11,m,16,m,19,m
,19,b,18,m,16,b+m
4190 LET b=1: LET m=b/2: LET n=m
/2: RESTORE 4100
4195 FOR i=1 TO 35: READ t,l: BE
EP l,t-12: NEXT i
4199 RETURN
4200 DATA 0,m,4,m,7,m,12,n,11,n,
9,m,14,m,11,n,7,n,12,m,11,m,9,n,
11,n,7,m+n,9,n,5,n,4,n,5,n,9,n,7
,n,5,n,4,n,2,n,0,m,2,m,-1,m,-5,m
,-1,m,0,m,2,n,4,n,5,n,4,n,2,m,4,
n,5,n,7,n,5,n,4,m,12,m,11,m,9,n,
11,n,12,m,14,m,7,2*m
4201 DATA 11,n,14,n,17,m,16,m,17
,n,14,n,16,m,14,m,16,n,12,n,14,m
,12,m,14,n,11,n,12,n,11,n,9,m,11
,n,12,n,14,n,12,n,11,m,12,n,14,n
,16,n,14,n,12,n,11,n,9,n,7,n,5,n
,4,n,2,n,0,n,-1,n,-3,n,-5,m,-1,m
,2,m,7,2*m
4209 RESTORE 4200: LET m=.2: LET
 n=m/2
4210 FOR i=1 TO 86: READ t,l: BE
EP l,t-19: NEXT i
4220 RETURN
4500 IF lv=2 THEN GO SUB 3115: P
OKE p1,96: POKE p2,246: PRINT AT
 14,14;"RSTU": FOR i=1 TO 5: BEE
P .2,-i-12: NEXT i: BEEP .5,-18
4505 IF lv=5 THEN GO SUB 3115: L
ET xa=14: LET xe=18: LET k=5: GO
 SUB 1800: PAUSE 10: LET xa=xe:
LET xe=14: GO SUB 1810: PAUSE 10
: LET xa=xe: LET xe=18: GO SUB 1
800: PAUSE 40: LET xa=xe: LET xe
=16: LET k=0: GO SUB 1810: GO SU
B 1700: PAUSE 100
4510 IF lv=9 THEN GO SUB 3115: L
ET xp=18: GO SUB 1705: PAUSE 50:
 LET xa=18: LET xe=6: LET k=0: G
O SUB 1810: GO SUB 1700: PAUSE 1
00
4520 RETURN
5000 BORDER 0: CLS : GO SUB 2500
5010 LET x=0: LET xg=40: LET h=3
: GO TO 1260
5020 CLS : GO SUB 3115
5030 LET x=0: GO SUB 1050: LET x
p=5: GO SUB 1700: FOR i=0 TO 40
STEP 3: BEEP .1,i: NEXT i: LET x
a=xp: LET xe=2: LET k=0: GO SUB
1810: GO SUB 1700
5040 GO SUB 1960
5060 STOP
6000 POKE p1,248: POKE p2,244: P
RINT AT 16,8;"ABC";AT 17,8;"DEF"
;AT 18,8;"GHI"
6001 POKE p1,24: POKE p2,245
6005 PRINT AT 19,8;"PQR";AT 20,8
;"STU"
6009 RETURN
6010 POKE p1,0: POKE p2,245
6015 PRINT AT 17,7;" I";AT 18,7;
" J"
6019 RETURN
6025 PRINT AT 17,7;"KL";AT 18,7;
"MN"
6029 RETURN
6035 PRINT AT 17,7;"OPDE";AT 18,
7;" QRH"
6039 RETURN
6040 GO TO 6000
```

Witze, Sprüche und originelle Zeichnungen ...

... kamen zuhauf im HOMER'S CLUB an! Wieder einmal war es für die HOME-COMPUTER-Redaktion äußerst schwierig, den Gewinner des Monats zu küren. Deshalb haben wir uns entschlossen - auch in Zukunft - drei Preise (im Wert von 20 Deutschen Märkern) zu vergeben! Wir mußten einfach „aufstocken", zu unterschiedlich wurde das „Komische rund um den Computer" bei den Lesern aufgefaßt. Der Preis für den Spruch des Monats ging an Thorsten Krels aus Geiselbach. Den „Witz-Preis" erhielt Gottfried Wolmeringer aus Schmelz und die „Karikatur" des Monats wurde mit 20 „Steinen" - für Sascha Michalknier (?) aus Preußisch Oldendorf - belohnt!

(Manfred Kleimann)

Der SPRUCH

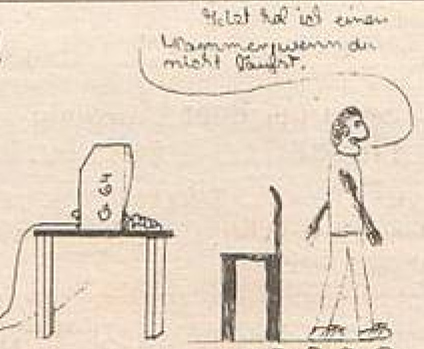
„Computer können alles, aber sonst gar nichts!"

Die „Karikatur" des Monats

1



2



3



4



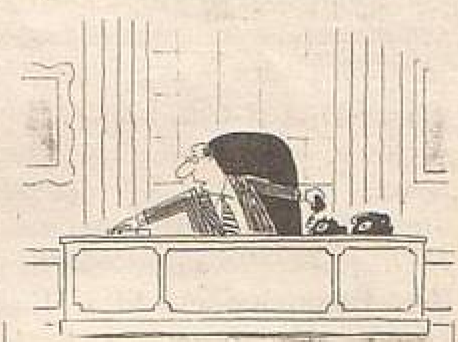
Sascha hat beim Zeichnen einen weichen Bleistift benutzt. Für alle, die hier nichts lesen können, die „Übersetzung": ① 1. Gleich bin ich fertig! 2. So, nun noch 'RUN! Dann gehts los. 3. Verdammt, lauf schon, Du Programm!② Jetzt hol' ich einen Hammer, wenn Du nicht läufts. ③ Halt, warte. Was ist denn jetzt los?

··· Der WITZ ···

Ein Computer kommt zum Doktor. - „Du siehst ja grauenhaft aus! Wie ist das möglich?" - „Ach, Her Doktor, ich bin da vielleicht in was hineingeraten: Der kleine Bruder meines Users hält meine Tasten für Domino-Steine. Der Opa glaubt, ich sei ein Rauchgasvernichter mit integriertem Aschenbecher, und seit Waldi in dem Öko-Spiel einen Baum auf dem Monitor sah, ... Du lieber Himmel!"

HOMER'S COMIC-RÄTSEL kam an!

Wehretal (M.K.). In der letzten Ausgabe hatten wir nach den merkwürdigen Trophäen in HOMER'S Wohnzimmer gefragt. Erinnert Ihr Euch noch? Nun, eine wahre Flut an Einsendungen erreichte die Redaktion. Unter den vielen richtigen Lösungen mußte das Los entscheiden.



HOMER hatte alle Hände voll zu tun. Bei dieser Ausgabe mußte er ganz schön wirbeln. Aber, das sind wir ja von HOMER gewöhnt!

Von „Fortuna" begünstigt wurden:
Peter Bergmann, Rotenhofsgasse 62 / 4 / 2, 1100 A-Wien
Steffen Niendieck, Drosselweg 23, 4400 Münster
Marion Steinberger, Dompfaffenweg 33. 8192 Geretsried 1
Jeder der glücklichen Gewinner erhält 30 Mark. Herzlichen Glückwunsch!

COMIC-RÄTSEL - die Auflösung:

Die „Stars", die zu erkennen waren: Micky Mouse, Klopfer, Pluto, Donald Duck, Duffy Duck, Yogi Bear, Woody Woodpecker, Bugs Bunny, Tweety, Sylvester, Paulchen Panther, Jerry, Tom und Schweinchen Dick.

Die Charts

„Nach zögerndem Beginn folgte ein furioser Zwischenspurt: 350 HOMECOMPUTER-Leser wählten ihre Hitparade!

Wehretal (M.K.). Wow! Was für eine positive Resonanz! Damit konnte der HOMER'S CLUB im HOMECOMPUTER kaum rechnen: Genau 354 Leser beteiligten sich bei der „Erstellung" der Leser-Chart TOP 20! Klar, daß bei der Vielzahl der Einsendungen die „TOP 20" ganz schön durcheinandergewirbelt wurde. Im letzten Heft hatte sich ein zögernder Beginn bemerkbar gemacht; jetzt wurde kräftig „zu einem Zwischenspurt angesetzt", wie man in der Sportler-Sprache so schön sagt. Und: Bleiben wir beim Sport - unsere / Eure Nummer Eins ist diesmal ein Sport-Programm: HYPERSPORTS siegte mit klarem Vorsprung vor SUMMER GAMES II, während der letzte Spitzenreiter GHOSTBUSTERS zurückfiel.

Obwohl sich bei der aktuellen Hitparade weitaus mehr Leser beteiligten und ihre Stimme abgaben, mußten wir immer noch auf eine „Relations-Rechnung" zurückgreifen. Uns fehlen noch verstärkt die Stimmen aus den „Lagern" von **DRAGON, ZX-81, MSX, TI-99 und C16/116.** Wir möchten betonen, daß wir nicht - unbedingt - eine superaktuelle Hit-Chart erstellen wollen. Vielmehr zählt der reine „Geschmack" unserer Leser. Wir hoffen deshalb - wir sind unverschämt, nicht? - daß beim nächsten Mal, auch von den genannten Usern, mehr Einsendungen eintreffen!

Deshalb haben wir uns auch entschlossen, die Zahl der Gewinne zu erhöhen: **Zukünftig werden nicht die ersten 20 Gewinner, sondern die schnellsten 50 Einsender mit einem Datenträger aus dem HOMECOMPUTER-Software-Katalog belohnt.**

Wie's gemacht wird? Ganz einfach:
Man liste zehn (oder weniger) Top-Programme auf, und zwar nach der persönlichen Rangfolge. Eure / Ihre Nummer Eins erhält dafür 10 Punkte „gutgeschrieben", der zweite Titel bekommt neun ... und der letzte immerhin noch einen Punkt in der „Endabrechnung". **Schicken Sie uns Ihren „Wahlzettel" per Postkarte, vermerken Sie Ihren Datenträger-Programm-Wunsch, und vergessen Sie Ihren Absender** (in deutlichen „Lettern") **nicht.** Also ran! schreibt uns alle, wir würden uns riesig freuen! **Die Adresse: „HOMERS' CLUB", TRONIC-Verlag, Kennwort: „Hitparade", Postfach 41, 3444 Wehretal 1.** **(Manfred Kleimann)**

SOFTWARE - Die Leser-Chart TOP 20

(Plazierungen vom letzten Heft in Klammern)

1 (-) **Hypersports** (Spectrum/C64) IMAGINE
2 (-) **Summer Games II** (C 64) EPYX/US GOLD/RUSH WARE
3 (-) **Finders Keepers** (Spectrum/C 64/Schneider/MSX) MASTERTRONIC
4 (-) **Nightshade** (Spectrum) ULTIMATE
5 (1) **Ghostbusters** (C 64/Spectrum/Schneider/Atari) ARIOLA
6 (8) **Raid over Moscow** (C 64/Spectrum) US GOLD/RUSHWARE
7 (12) **Decathlon** (C 64/Spectrum/Schneider/MSX/IBM/Apple/TI-99) OCEAN
8 (-) **Robin Of Sherwood** Spectrum) ADVENTURE INTERNATIONAL UK
9 (16) **International Soccer** (C 64) COMMODORE
10 (7) **H.E.R.O.** (Spectrum/C 64/MSX) ACTIVISION/ARIOLA
11 (17) **Jump Jet** (Spectrum/Schneider/C 64) ANIROG
12 (10) **Knight Lore** (Spectrum/Schneider/C 64) ULTIMATE
13 (-) **Buck Rogers** (TI-99) SEGA
14 (-) **Tea Time** (Dragon) POCKET MONEY SOFTWARE/LUDWIG
15 (6) **Jet Set Willy** (Spectrum/Schneider/MSX/C 64) SOFTWARE PROJECTS
16 (-) **Way Of The Exploding Fist** (Spectrum/C 64/Schn.) MELBOURNE HOUSE
17 (20) **New York Blitz** (VC 20) MASTERTRONIC
18 (-) **Beach Head** (Spectrum/C 64/Schneider/Atari) US GOLD
19 (-) **Kosmic Kanga** (Spectrum) MICROMANIA
20 (-) **Frankie Goes to Hollywood** (Spectrum/C 64) OCEAN

Betrifft: „Helpline"

Anscheinend haben unsere Leser keinerlei Probleme mit Software, Programmen und Hardware. Dieses kurze Fazit läßt sich aus der Tatsache ziehen, daß unsere „Hilferufe" nur sehr sehr spärlich genutzt wurden!

Unter der Rubrik „GAME HELPLINE" hatten wir kostenlose Hilfen angeboten bei Problemen gleich welcher Art. Die HOMECOMPUTER-Redaktion hofft natürlich weiterhin, daß wir mit der Veröffentlichung Ihres Soft- oder Hardware-Problems behilflich sein können. Deshalb schreibt uns. Wir werden uns bemühen, daß Leser Leser mit Rat und Tat zur Seite stehen! **(Manfred Kleimann).**

Game-Helpline

Robin OF Sherwood (Spectrum). Wie bekomme ich meine Waffen, wenn ich vor dem Wasserfall stehe? Wer helfen kann, schreibe an Dieter Günther, Kirchweg 28, 3500 Kassel.

Karateka (C 64). Wie kommt man heil am Fallgitter vorbei, ohne daß man vom herunterfallenden Gitter erschlagen wird? Wer es weiß, schreibt an: Gary Kochlefl, Urdorferstraße 40 c, 8952 Schlieren bei Zürich, Schweiz.

Weiter auf der nächsten Seite!

»Homer's« CLUB

HITPARADE ★ WITZE ★ CLUB-INFOS ★ HELPLINE

Terrormolinos (Spectrum). Wie bekommt man Doreen mit auf die Reise? Und wie ist die Kamera vom Regal in der Küche zu holen? Wie öffnet man die „hatch-door"? Hilfe gesucht: P. Mühlhausen, Achenbachstr. 8, 3500 Kassel.

✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦

Ich suche dringend ein „TURBO TAPE-Programm" für Atari 800 XL (64K), Kassettenrekorder Atari 1010. Wer helfen kann, schreibe an: Walter Monadjemi, Av. Universite 72, 1050 Bruxelles, Belgien.

✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦

„HILFERUFE"

GAME-HELPLINE

Sie haben irgendein Problem mit einem Adventure-oder Arcade-Game? Wie oft kommt es vor, daß man bei einem Adventure-Spiel einfach „stecken bleibt" und die richtige Lösung nicht findet. Ebenso haben viele Arcade-Spiele solch' enorme Tücken, und man fragt sich, wie kommt man in ein höheres Level? Wie kann man diese dämlich Tür denn öffnen?

Keine Angst, Hilfe naht! Falls Sie bei irgendeinem Spiel ein Problem haben, das bei Ihnen schlaflose Nächte verursacht, oder ein Info-Problem haben – gleich welcher Art, so schreiben Sie uns. Füllen Sie den Coupon aus und senden Sie ihn an: HOMECOMPUTER, Tronic-Verlag, Kennwort „Helpline", Postfach 41, 3444 Wehretal 1.
Wir veröffentlichen Ihren „Hilferuf" kostenlos.
Mal Sehen, ob sich nicht jemand findet, der Ihnen helfen kann!

Programm ____________________ System ____________

Problem ______________________________________

____

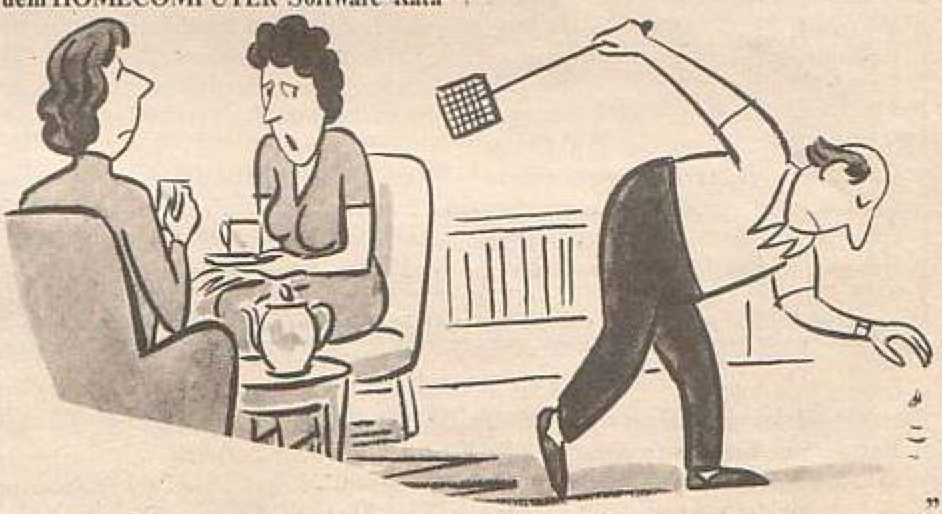
Name: ________________ Adresse: ________________

Game-Hilfe bei GHOSTBUSTERS – Commodore 64.

Wer das Spiel GHOSTBUSTERS für den Commodore 64 besitzt, wird diese Game-Hilfe von Gary Kochlefl aus Schlieren (Schweiz) wohl gern „akzeptieren": Wenn man als Namen INVESTIGATION(S) eingibt und auch bei der Konto-Nummer INVESTIGATION(S) tippt, erhält man 4.000.000 Einheiten, um auf „Geisterjagd" zu gehen! (Anmerkung: INVASTIGATION oder INVASTIGATIONS: je nach Version verschieden).

HOMER'S RÄTSELECKE

Witz-Autoren und „Hobby-Schriftsteller" hergehört! Wer uns den originellsten Spruch zu dieser Karikatur „liefert", bekommt 30 Mark in bar. Der zweite und dritte Preis ist ein Datenträger nach Wahl aus dem HOMECOMPUTER-Software-Katalog. (Also bitte den Wunsch mit auf die Postkarte schreiben) Adresse: HOMER'S CLUB, TRONIC-Verlag, Kennwort: „Spruch des Monats", Postfach 41, 3444 Wehretal 1.



„ _ "

Das HOMER-Silbenrätsel

a - bin - com - da - di - don - dra - es - fran - gine - go - gon - ho - hol - home - hood - i - kie - ler - ley - lon - ly - ma - mer - pu - ri - ro - ru - son - ta - ter - to - thomp - voel - wood.

____

Rote Doppeldecker-Busse fahren in ...

____

Hersteller des „520 ST"

____

Autor der Geschichten vom Odysseus

____

englisch: Drachen

____

Beliebte Heimcomputer-Zeitschrift

____

Zehnkampf-Olympiasieger 1984

____

Deutscher Stürmer-Star

____

englisch: sich vorstellen

____

Engl. Pop-Gruppe und Software-Spiel

____

engl. „Rotkehlchen-Kappe"

Wer alle zehn Fragen aus dem Silbenrätsel beantwortet, kommt mit in die große Verlosung. Insgesamt werden 3 mal 30 Mark an den Mann / die Frau gebracht. Mitmachen lohnt sich also. Und auf geht's! Wer die Lösungen weiß, sendet sie bitte schnellstens an den „HOMER'S CLUB, TRONIC-Verlag, Kennwort: „Silbenrätsel", Postfach 41, 3444 Wehretal 1.

VIEL SPASS!

„SASICL" -

ein neuer Club in Nieder-Bayern

Sandbach (M.K.). „Aus gut informierten Kreisen" wurde bekannt, daß im Niederbayrischen, genauer gesagt: in Sandbach, ein neuer Sinclair-User-Club ins Leben gerufen werden soll. „SASICL" - eine Wortschöpfung der Redaktion, ist keine neue griechische Vorspeise, sondern ein „Sandbacher-Sinclair-Club", der der langersehnten Gründung zustrebt! Kreative Clubfans, „Game Lords", Programmier-Freaks und natürlich Einsteiger sind herzlich willkommen, um Hand anzulegen, einem tollen neuen Club „auf die Sprünge zu helfen!" In der Gemeinschaft will der neue Club neben Spaß und Spiel auch einige Pilotprojekte realisieren, die im folgenden so aussehen:

HARDWARE
- Vermittlung gebrauchter ZX 81 / Spectrum Computer und Peripherie zum Ankauf, Verkauf und Tausch

SOFTWARE
- Ankauf, Verkauf, Tausch und Verleih von Utilities, Spielprogrammen, zudem kommerzielle- und Lernprogramme

ENTWICKLUNG EIGENER CLUB-SOFTWARE
- Psychotests, Werbespots und natürlich Spiele, Spiele

HELPWARE
- Computer - Magazine, Programmierlektüre jeder Art, Basic-Lehrbücher, Graphic und Games, Tips und Tricks, News im Verleih, Tausch, An- und Verkauf

LISTING SERVICE
- Listing bald gebracht - fertiges Kassettenprogramm schnell gemacht -
- Tausch und Veröffentlichung in eigener CLUB-INFO

PROGRAMMBIBLIOTHEK
- Kataloge über Hard- und Software für Spectrum und ZX 81
- Deutsche Programm-Beschreibungen
- Listings
- Programmkassetten
- Computer-Magazine
- Spectrum / ZX 81 Bücher

CLUBRAUM
- Der vorhandene Clubraum erlaubt ungehinderten Spaß am creativen computern mit clubeigenen Geräten ob Spectrum oder ZX 81 nebst Peripherie

ERFAHRUNGSAUSTAUSCH
- Freie zwanglose Treffs
- Tauschmöglichkeiten und gegenseitige Unterstützung mit Tips und Tricks
- Testen der Clubprogramme

COPY-DIENST
- Für alle clubeigenen Programme

CLUB-INFO (Planung)
- Redaktionsleitung für Club-Magazin wird noch gesucht
- Mitglieder haben die Möglichkeit ihre Listings und Tricks zu veröffentlichen
- Ideen-Ecke und Kummerbriefkasten
- Porgrammier-Wettbewerb (Anregungen werden gerne entgegen genommen)

PROGRAMMIERHILFE
- Probleme beim Programmieren? Läuft das Programm nicht? Der Club hilft - in allen Lagen SUC fragen -

MAILBOX (Planung)

WERBEBOX (Planung)
- Der neuste Gag. Spots für kleine und mittlere Unternehmen

INSIDER-INFORMATIONS-SYSTEM (IIS)
- Tips und Treffs wo was geboten wird, ständig aktuelle heiße Info via Computer

COMPUTERKURSE
- So lernt man BASIC (Einsteigerkurs für Mädchen)
- Training und Schulung im Club an clubeigenen Geräten jenseits des üblichen und bisher Erprobten

VIDEO- und COMPUTERSPIELE
- Allen Playern die stundenlang mit dem Joystick in der Hand sich von einem ins andere Abenteuerspiel einlassen wollen, auch euch hat der Club etwas zu bieten:
- Wer Zeit, Lust und Laune hat, soll im Club soviel als er will und solange er es möchte spielen können. Zur Zeit stehen ca. 200 fesselnde Spiele und Programme zur Verfügung.
- Mit ca. 500 weiteren Programmen, die nur darauf warten eingetippt zu werden, steht vorläufig eine Anfangsspielpalette bereit

MITGLIEDSAUSWEIS
- Für alle Clubmitglieder soll es einen Ausweis geben
- Verbilligter Einkauf von Hard- und Software, Peripherie, Elektronikteile, Video, TV-Color, Videocassetten, etc. bei bestimmten Geschäften unter Vorlage des Clubausweises wird angestrebt
- Vorläufiges Verhandlungsergebnis nur für Mitglieder bestimmt

STEUERN UND MESSEN - MIT DEM SPECTRUM
- Roboter steuern und elektronische Experimente (in Planung)

COMPUTERSPRACHEN
- Gute Graphikspiele sind mit BASIC kaum zu programmieren. Abhilfe schafft die Maschinensprache oder eine höhere Programmiersprache, die eine Gestaltung ruckfreier Graphiken ermöglicht. Der Club ist auch auf diesem Gebiet tätig und für Tips und Tricks immer offen.

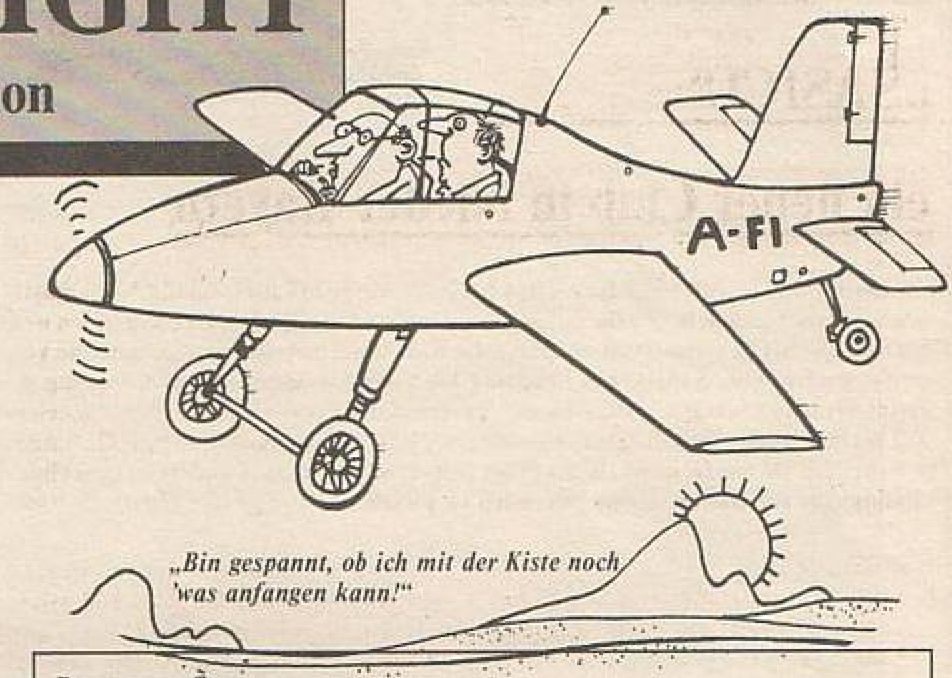
INFO: Schreibt kurz an K. P. Brandl, Strenn 3, 8359 Sandbach. Jede Zuschrift wird beantwortet. Bitte Rückporto nicht vergessen.

So, das war's für dieses Mal! Homer hofft, daß Ihr auch weiterhin kräftig das „Programm" mitgestaltet. Bis bald

Euer Homer!

DOG FIGHT

VC-20 Grundversion



Dog Fight für den VC-20 ist ein spannendes Kampfspiel für zwei Personen. Jeder Spieler steuert ein altes Motorflugzeug, daß mit einer kleinen MG ausgerüstet ist, dessen Reichweite allerdings begrenzt ist. Jeder Spieler muß nun versuchen, mittels taktisch kluger Manöver, in eine gute Schußposition zu gelangen, um den Gegenspieler auf wenig elegante Weise vom Himmel zu holen. Während des Fluges sollte man allerdings auch auf seinen eigenen Benzinvorrat achten und wenn nötig, sein Flugzeug mit Treibstoff versorgen, indem man einfach über das grüne Tankfeld rollt. Der Kampf in den Wolken wird übrigens durch starken Flak-Beschuß vom Boden aus nicht gerade erleichtert. Also nicht durch die roten Explosionswolken fliegen! Gesteuert werden die beiden Flieger über die Tastatur und mit Joystick. (M.K.)

Fliegen Sie nicht über den Bildschirmrand, da sonst Ihr Flugzeug zerstört wird und Sie unter roten Rauchschwaden abstürzen. Auch wenn Sie kein Benzin mehr haben (FUEL=0), stürzen Sie ab! Außerdem können beide Flugzeuge erst ab einer bestimmten Höhe ihre MG benutzen. Also nicht sofort losballern!
Um das Flugzeug in die Luft zu bekommen, ziehe der Spieler Nr. 1 kurz an seinem Joystick, der Spieler Nr. 2 drücke für kurze Zeit auf die Taste "L" etc.

Wichtig:
Teile des Programmes sollten mittels der Basic Abkürzungen (Anhang D, VC-20 Handbuch) eingegeben werden, damit das Programm korrekt eingetippt werden kann.

Programmaufbau:
1. Teil: Vorprogramm, Definierung neuer Zeichen, Erklärung des Spiels etc.
2. Teil: Hauptprogramm

Zeilen	
0 - 5	Variablendefinierung
6 - 9	Game Over Routine
10 - 14	Spielfeldaufbau, Variablen
15	Scroll Routine
20 - 41	Hauptprogrammschleife, d. h.: Abfrage von Joystick und Tastatur; Poken der Flugzeuge; Printen der Fuel-Anzeige etc.
100 - 105	Schußroutine von Flugzeug 2
110 - 116	Schußroutine von Flugzeug 1
199 - 202	Absturzroutine Flugzeug 1
209 - 212	Absturzroutine Flugzeug 2
300 - 302	Werte der Flugzeugpositionen
400 - 402	Maschinensprache Unterroutine für Joystickabfrage
403	neues Zeichen indiziert

Steuerung:

1. Spieler (schwarzes Flugzeug)
Steuerung: Joystick, d. h.:
J.stick unten = Innenloop = hoch
J.stick oben = Außenloop = runter
Fire Button = Feuer

2. Spieler (weißes Flugzeug)
Steuerung: Tastatur, d. h.:
L = Innenloop = hoch
P = Außenloop = runter
F = Feuer

DOG FIGHT ist der Kampf der „Himmelhunde". Zwischen den Wolken versuchen zwei Piloten, sich „aus dem Cockpit" zu holen.

```
0 P=36879:V=7168:POKEP,8:POKEP-10,242:PRINT"■":Y=V+303
1 FORT=VTOY:READA:POKET,A:POKE646,INT(RND(1)*7):PRINT"■■■■■■■■■ LEICH■■GEHT'S■
LOS!!!"
2 POKEP-1,15:POKEP-2,A:NEXT:GOTO25
3 ******************
4 *D O G = F I G H T*
5 ******************
6 * (C) BY FROGSOFT *
7 ***  LTD.'85   ***
8 ***LUTZ BLOMBERG***
9 *5270 GUMMERSBACH*
10 *****************
11 DATA0,,128,141,211,255,77,4
12 DATA4,2,15,18,151,125,48,16,30,12,23,22,12,4,14,60,44,120,172,36,31,6,4,8
13 DATA32,178,255,203,177,1,,,8,12,190,233,72,240,64,32,62,112,32,48,104,232,48,
120
14 DATA16,32,96,248,36,53,31,52,,,1,177,203,255,178,32,32,64,240,72,233,190,12,8
15 DATA120,48,232,104,48,32,112,62,52,30,53,36,248,96,32,16,4,77,255,211,141,128
,,0
16 DATA16,48,125,151,18,15,2,4,60,14,4,12,22,23,12,30,8,4,6,31,36,172,120,44
17 DATA145,137,211,255,170,85,170,85,,,,,68,,,,,32,,,2,,,,8,,,,8,,,2,,,32,,,,0
18 DATA37,73,34,148,61,40,82,40,201,70,102,44,118,102,98,147,126,129,157,161,161
,157
19 DATA129,126,,3,7,14,31,56,112,225,,255,255,28,57,127,236,198,,255,255,231,204
20 DATA152,63,127,,255,255,156,206,103,243,249,,192,224,,120,28,254,255
21 REMEMBER THAT ONLY     FROGSOFT LTD. IS     THE RIGHT FROGSOFT
22 DATA56,68,82,145,33,33,66,66,6,9,108,9,9,8,,96,,4,38,87,37,69,112,136
23 DATA0,,,,,,,,16,32,32,120,36,32,16,8,132,200,145,97,,,,,177
24 DATA158,36,32,192,,,,132,132,76,52,4,136,144,96,,,190,149,149,214,,0
25 REM12345678901234567890123456789O
26 POKE56,28:POKE55,0
27 POKEP,122:PRINT"■"
36 POKEP-10,255:POKEP-3,0:POKEP-1,15
37 PRINT"■■■■■■■■■■ ──── ■■■■■■■|■]^_!■|■■■■■■■|■"CHR$(34);
38 PRINT"#$@":PRINT"■■■■■■■■■■■■|■■■■■■■■ └────┘":GOSUB60
39 A$=" @":B$="■■■ @":FORI=0TO17STEP.2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■"TAB(I)A$B$:POKEP-2,1
30+(I*6)
40 NEXT:POKEP-2,0:PRINT"■■":POKEP-10,242:POKEP,158
41 PRINT"■■■■■■ ♥TEUERUNG:■■■■■■■■■■■■ ────────"
42 PRINT"■■1.♥PIELER: `OYSTICK":PRINT"■■■2.♥PIELER: ¬=_OOP ■■■■■■■■NACH UNTEN"
43 PRINT"■■■■■■■■■■■ =_OOP■■■■■■■NACH OBEN"
44 PRINT"■■■■■■■■■■■ = _EUER"
45 PRINT"■■ ♥CHIESSEN ♥IE ╮HREN  |EGNER AB . ♣CHTEN   ♥IE DABEI AUF ╮HREN  |R
EIBSTOFF!"
46 FORI=1TO3:FORT=1TO3:FORY=128TO254STEP3:POKEP-1,5+(T*2):POKEP-6+T,Y:NEXTY,T,I
47 PRINT"■■■■■■■■■■■■ ♠♥| ¬!":FORI=1TO5:POKEP-I,0:NEXT
48 POKE198,0:WAIT198,1:PRINT"■":POKEP,104:POKEP-10,240:PRINT"■■BITTE LADEN SIE
JETZT";
49 PRINT"   DEN 2. TEIL VON        DOG-FIGHT      ■";
50 NEW
60 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■XYZ[\■■-■SOFT ■%"
61 PRINT"■■■■■■U■■DOG  FIGHT■■U"
62 PRINT"■■■■■W■OPYRIGHT 1984"
63 FORT=229TO206STEP-.08:POKEP-3,T:POKEP-4,T+25:NEXT
64 POKEP-3,0:POKEP-4,0:PRINT"■■■■■■■■■■V■■TASTE■■V":POKE198,0:WAIT198,1:RETURN
65 REM*ENDE DES 1. TEILS
```

Der „HUNDEKAMPF“ (DOG-FIGHT) hat ein zweiteiliges Listing. Dies ist demzufolge der ERSTE TEIL!

TEIL ZWEI

```
1 P=36879:F%=30720:POKEP,8:PRINT"■":GOSUB300
2 IFPEEK(37151)=62THENPRINTTAB(248)"■■S T O P !■":WAIT37151,126,62
3 GOSUB400
5 PRINT"■":POKEP-10,255:POKEP,104:POKEP+2,160:K1=3:K2=3:GOTO10
6 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■ ──── ■■■■■■■|■]^_!■|■■■■■■■|■"CHR$(34)"#$
7 PRINT"■■■■■■■■■■■■■|■■■■■■■ └────┘"
8 POKE646,INT(RND(1)*7):PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■GAME■■■■■■■■■■■OVER":POKEP-2,254:
IFPEEK(197)=64THEN8
9 POKEP-2,0:FORI=7812TO7988:POKEI,32:POKEF%+I,1:NEXT:RETURN
10 PRINT"■■F■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■N":FORI=8098TO8185:POKEI,38:POKEI+F%,0:NEXT
```

```
11 PRINT"PPFUEL1:F
UEL2:"
12 PRINT"WBYXYZ[\SOFT%□":FORI=8099TO8118:POKEI+F%,5:NEXT
13 GR=8086:F1=8080:F2=F1+13:POKEP-1,15
14 POKEF1,0:POKEF1+F%,7:POKEF2,8:POKEF2+F%,1:POKEGR,170:POKEGR-22,170:POKEGR+F%,
12:POKEGR-22+F%,12
15 FORI=160TO38STEP-.5:POKEP+2,I:POKEP,105:POKEP,104:POKEP-3,I+90:POKEP-5,I+90:N
EXT:POKEP-3,0:POKEP-5,0
16 GOSUB6:R1=F1:R2=F2
20 POKEP-4,H*10+150:POKEP-3,V*10+160
21 TA=PEEK(197):IFTA=42ANDR2<8010ANDS2=0THENPOKEP-3,0:POKEP-4,0:GOTO100
22 SYS828:X=PEEK(781):IFX=8ANDR1<8010ANDS1=0THENPOKEP-3,0:POKEP-4,0:GOTO110
23 I=RND(1):IFI<0.020THENI=INT(RND(1)*300):POKE7680+I,21:POKE7680+I+F%,2
25 IFTA=21THENV=V+1:IFV>7THENV=0
26 IFX=2THENH=H+1:IFH>7THENH=0
27 IFX=1THENH=H-1:IFH<0THENH=7
30 IFTA=13THENV=V-1:IFV<0THENV=7
31 POKER1,32:POKER2,32:R2=R2+Z(V):R1=R1+Y(H):S1=0:S2=0:IFR1=R2THENPOKEP-3,0:POKE
P-4,0:GOTO5
32 IFPEEK(R1)<>32ORR1<7680THENPOKER1,21:FORI=1TO3STEP.05:POKER1+F%,I:POKEP-2,170
+(I*10):NEXT:GOTO199
33 IFPEEK(R2)<>32ORR2<7680THENPOKER2,21:FORI=1TO3STEP.05:POKER2+F%,I:POKEP-2,170
+(I*10):NEXT:GOTO209
34 PRINT""INT(K1)""INT(K2);:K1=K1-.02:K2=
K2-.02
35 IFK1<.9THEN199
36 IFK2<.9THEN209
37 POKER1,H:POKER2,(V+8):POKER1+F%,7:POKER2+F%,1
38 IFPEEK(R1+22)=16THENK1=4:POKEP-3,245:POKEP-3,0
39 IFPEEK(R2+22)=16THENK2=4:POKEP-4,245:POKEP-4,0
41 GOTO20
100 S2=1:POKER1,H:POKER1+F%,7:POKER2,V+8:POKER2+F%,1:IFV=0ORV=4THENJ=17
101 IFV=1ORV=5THENJ=18
102 IFV=2ORV=6THENJ=19
103 IFV=3ORV=7THENJ=20
104 IFPEEK(R2+Z(V))<8THEN199
105 SD=Z(V):FORI=0TO2:POKEP-2,0:IFPEEK(R2+SD+Z(V))<8THEN199
106 POKER2+SD,J:POKEP-2,245:FORL=1TO5:NEXT:POKER2+SD,32:SD=SD+Z(V):NEXT:POKEP-2,
0:GOTO20
110 S1=1:POKER2,V+8:POKER1,H:POKER1+F%,7:IFH=0ORH=4THENJ=17
111 IFH=1ORH=5THENJ=20
112 IFH=2ORH=6THENJ=19
113 IFH=3ORH=7THENJ=18
114 AA=PEEK(R1+Y(H)):IFAA>7ANDAA<16THEN209
115 SD=Y(H):FORI=0TO2:POKEP-2,0:Q=PEEK(R1+SD+Y(H)):IFQ>7ANDQ<16THEN209
116 POKER1+SD,J:POKEP-2,235:FORF=1TO5:NEXT
117 POKER1+SD,32:SD=SD+Y(H):NEXT:POKEP-2,0:GOTO20
199 POKER2+F%,1:POKEP-3,0:POKEP-4,0:POKER1,21:C=0
200 POKER2,V+8:IFR1<8097THENPOKEP-2,0:FORI=(R1+22)TO8097STEP22:POKEI,22:POKEI+F%
,2:POKEP-2,140+C:C=C+5
201 IFR1<8089THENFORT=1TO100:NEXT:NEXT:POKEP-2,0
202 POKEP-2,0:PRINT"SPIELER 1 HAT VERLOREN":FORI=130TO255STEP.1:POKEP-4,
I:NEXT:POKEP-4,0:RUN
209 POKER1+F%,7:POKEP-3,0:POKEP-4,0:POKER2,21:C=0
210 POKER1,H:IFR2<8097THENPOKEP-2,0:FORI=(R2+22)TO8097STEP22:POKEI,22:POKEI+F%,2
:POKEP-2,140+C:C=C+5
211 IFR2<8089THENFORT=1TO100:NEXT:NEXT:POKEP-2,0
212 POKEP-2,0:PRINT"SPIELER 2 HAT VERLOREN":FORI=130TO255STEP.1:POKEP-4,
I:NEXT:POKEP-4,0:RUN
300 FORH=0TO7:READB:Y(H)=B:NEXT:FORV=0TO7:READB:Z(V)=B:NEXT:H=0:V=0:RETURN
302 DATA1,-21,-22,-23,-1,21,22,23,-1,-23,-22,-21,1,23,22,21
400 FORI=828TO860:READB:POKEI,B:NEXT
401 DATA24,169,,237,17,145,41,127,141,13,3,169,,141,34,145,24
402 DATA237,32,145,24,109,13,3,74,74,170,169,255,141,34,145,96
403 FORI=7472TO7479:POKEI,255:NEXT:RETURN
```

DOG-FIGHT	THE END

Also, rein in die Maschine. Und: Wählen Sie einen „einfachen" Gegner!

BILLIGER GEHT'S NIMMER!

Acht Zeilen für 'nen Zehner: Super-Kleinanzeigenaktion im HOMECOMPUTER

Kleinanzeigen

Verkäufe

DRAGON TEXTVERARBEITUNG FÜR 80 DM. Bildschirmeditor, Einfügen, Löschen, Wiederholfunktion aller Tasten, Such-Sortierfunktion, deutsche Zeichen, usw. Keitel, Waldschind 8602 Rauhenebrach.

DRAGON 32 389,– DM
DRAGON 64 670,– DM
intakter DRAGON 32 wird für 150,– DM in Zahlung genommen. DRAGON 32 gebraucht 250,– DM. Zubehör und Software, suche auch Händler, Programmierung auf Wunsch.
Dipl. math. Karsten Ludwig
EDV-Berater
Dreieichstraße 27,
6057 Dietzenbach,
06074/29237

Deutsche Beschr. Flugs. II + 4 DIN A5 Flugkarten, nur 10,– DM von Dieter Will, Ilsahl 13, 2350 Neumünster.

Die neuste Software für Ihren C-64 gegen Unkosten abzugeben. Über 1000 Spiele und Anwenderprg. Info bei Postlagerkarte Nr. 073861 C, 5060 Bergisch Gladbach 1, Rückporto wäre nett.

Verkaufe Microsan Monitor mit hoher Bildauflösung + Atari 600 XL u. Atari Spielebücher für 400,– DM unter Tel. 06181/28260.

Absolut neu! Nach Sex-Games folgt jetzt: Kein Sex bitte – wir sind ein sauberes Land! Diesmal ohne Porno, aber mit Psycho-Test. Nur für C-64! Disk/Cass. 30,– bar/Scheck/NN bei F. Scheifgen, Estermannstr. 168, 5300 Bonn 1.

An alle TI-99/4A Anwender! Kassette mit 4 Info-Progr. vollgepackt mit tollen Basic- und ED/Ass-Progr. DM 5,– in Umschl. bei Kauf voll Vergütung an d. Karbach, Remscheider Str. 18, 5650 Solingen 1.

Verk. Top TI 99/4A + Cass. Rec. + Rec. Kabel + GP 100A + Kabel + P-Box, komplett mit int. Contr., Disk., 32 K, RS 232 + TI-Joyst. + Ex-Basic + Ed. Assem. + Sprachsynt. + 8 Mod. + 10 Disk. + viel Literat. Preis = VHS M. Sandmann, Im Brauke 5, 4630 Bochum, Tel. 0234/382596.

Wertpapierprogramme Auf Kassette oder Diskette für 10,– DM. Scheck incl. Porto, Softw.-Vert., Peter Fabri, Langwieder Hauptstr. 69, 8000 München 60

Software für:
●●●● SVI 318/328 ●●●●
● LASER 110-310, VZ 200 ●
● ZX Spectrum 16/48 K ●
● Sonderteil: Elektronic ●
● Katalog bei: Jupitersoft, ●
● R. Goth, Höttinger Str. 34, ●
● 8830 Ellingen, ●
● Tel.: 09141/6174 ●

Hallo, „Gewerbliche"

Dieser „Raum"
ist günstig zu
„verkaufen".

Bitte Media-Unterlaen anfordern!

Computerstatik auf dem C 64 Anwenderfreundliche und übersichtliche Statikprogramme für das kleine und mittlere Architekturbüro als preiswerte Diskette bauaufsichtlich geprüft.
Ing.-Büro S. Mergel, Zehntstraße 12, 3559 Rosenthal.

Verkaufe Buch: Atari 600XL/80 OXL für Einsteiger. Suche selbst Bücher für Atari 800XL, besonders Maschinensprachebücher, aber auch andere. A. Roth, Tel. 09234-737. Nur Nachmittags. Anmerkung: Bücher können gebraucht oder neu sein.

● **TI-99/4A:** Supergraphik ● 5 absolute Top-Spiele im Weltraum, fernen Planeten, auf der Erde ... auf einer Qualitätskassette. Alles zusammen für **15 DM** + 5 DM Porto (Schein/Scheck). C. Wurzer, Grüntenweg 14, 8500 Nürnberg. **Lieferung in 2 Tagen!**

Extrem billige Software

für Spectrum,
C-64,
C 16 und Dragon
zu verkaufen!
Alles Originale.
Teilweise noch sehr aktuell. Schreibt mir doch einfach 'mal:
Dieter Günther
Kirchweg 28, 3500 Kassel

HIER
könnte Ihre Anzeige stehen!

Auftrag für Gelegenheitsanzeigen in Homecomputer

Homecomputer
Landstraße 29
Postfach 41
3444 Wehretal 1

Name und Adresse ____________________

Abo-Nr. ____________________

Unterschrift ____ Ich zahle sofort nach Rechnungserhalt ____ Datum ____

Unter der Rubrik „Kleinanzeigen" veröffentlichen wir Gelegenheitsanzeigen für Verkaufsangebote, Kauf- und Tauschgesuche, Kontaktaufnahme bzw. Erfahrungsaustausch usw.

Ich wünsche folgenden Text zu veröffentlichen:

Zutreffendes ankreuzen
☐ Ankäufe
☐ Verkäufe
☐ Kontakte
☐ Tausch
☐ Geschäftsempfehlungen
☐ Verschiedenes
☐ gewerblich
☐ privat

Neue Preise für „Kleinanzeigen":

Jede Gelegenheitsanzeige 10,– DM inkl. MwSt.
Chiffregebühr je Anzeige 10,– DM.

SCHWITZBAD

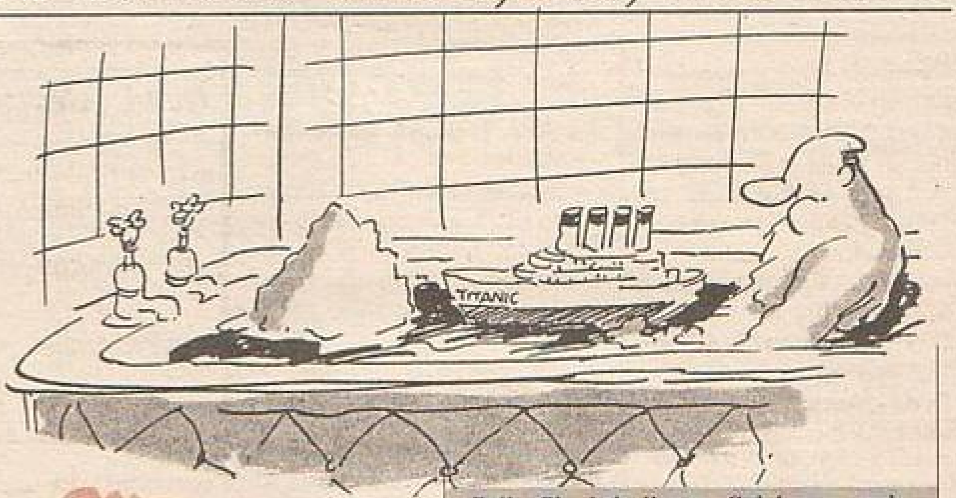
VC-20 Grundversion

Wichtig: Nachdem das Spiel geladen wurde, muß die STOP-Taste an der Datasette gedrückt werden!

Stellen Sie sich vor, Sie besitzen einen Sauna-Club!

Was tun, wenn's zu heiß wird?, Na, was nun?

DIESES SPIEL IST LUSTIG, INTERESSANT UND HAT EINE GUTE GRAPHIC!



SUPER!

Falls Sie bei diesem Spiel zu arg ins „Schwitzen" geraten sind, nehmen Sie doch ein „bequemeres" Bad!

Ja, lieber VC-20-User, jetzt sind Sie als Besitzer eines Schwitzbad-Clubs „gefragt"! Sie haben sich einen schönen, großen Club zugelegt, in dem Sie etwas für die Fitness Ihrer Kunden tun. Die Gäste kommen in Strömen, haben Sie doch von der Qualität der Schwitzbäder und von Ihrem erstklassigen Service gehört. Doch dann geschieht das Unfaßbare ... die Regulierungsventile, Marke „DANFUTSCH", funktionieren plötzlich nicht mehr! Was tun? Jetzt ist guter Rat teuer. Denn: Die Kunden sitzen in ihren Zubern (für alle „Nichtdeutsche": Schwitzbäder) und kommen ohne Ihre Hilfe nicht mehr aus dem siedendheißen Wasser. Die Köpfe werden rot und „röter". Das ist das Alarmzeichen. Rennen Sie los, um Ihre Kunden zu retten! Sie müssen mindestens 20 Kunden retten, während nur fünf arme Teufel vorher ihr Leben lassen. Gelingt Ihnen dies nicht, verlieren Sie selbst eines Ihrer drei Leben. Nach erfolgreichem Abschluß dieses Levels kommen Sie in das nächste. Retten können Sie Ihre Kunden, indem Sie mit dem Joystick auf diese zustürmen und, wenn Sie direkt unter ihnen stehen, den Feuerknopf betätigen.

(Manfred Kleimann)

ROT, ROT - TOT ■ ROT, ROT - TOT ■ ROT, ROT - TOT!

ERSTER TEIL

```
1 PRINT"␣"TAB(225)"SCHWITZBAD"SPC(38)"BY
"SPC(37)"J.MC CARROLL"
2 FORI=7168TO7679:POKEI,PEEK(I+25600):NE
XT:POKE52,28:POKE56,28:CLR:POKE7435,0
3 C=0:FORI=7168TO7255:READA:C=C+A:POKEI,
A:NEXT
4 IFC<>9026THENPRINT"␣"TAB(220)"ERROR IN
 LINES 12 - 22":END
5 C=0:FORI=7256TO7343:READA:C=C+A:POKEI,
A:NEXT
6 IFC<>8208THENPRINT"␣"TAB(220)"ERROR IN
 LINES 23 - 33":END
7 C=0:FORI=7344TO7431:READA:C=C+A:POKEI,
A:NEXT
8 IFC<>8226THENPRINT"␣"TAB(220)"ERROR IN
 LINES 34 - 44":END
9 C=0:FORI=7440TO7440+42:READB:C=C+B:POK
EI,B:NEXT
10 IFC<>5541THENPRINT"␣"TAB(220)"ERROR I
N LINES 45 - 49":END
11 POKE198,1:POKE631,131
12 DATA170,170,170,170,255,255,170,170
13 DATA40,40,40,255,255,255,40,40
14 DATA40,40,40,255,255,255,40,40
15 DATA40,40,40,255,255,255,40,40
16 DATA40,40,40,255,255,255,40,40
17 DATA40,40,40,40,40,40,40,40
```

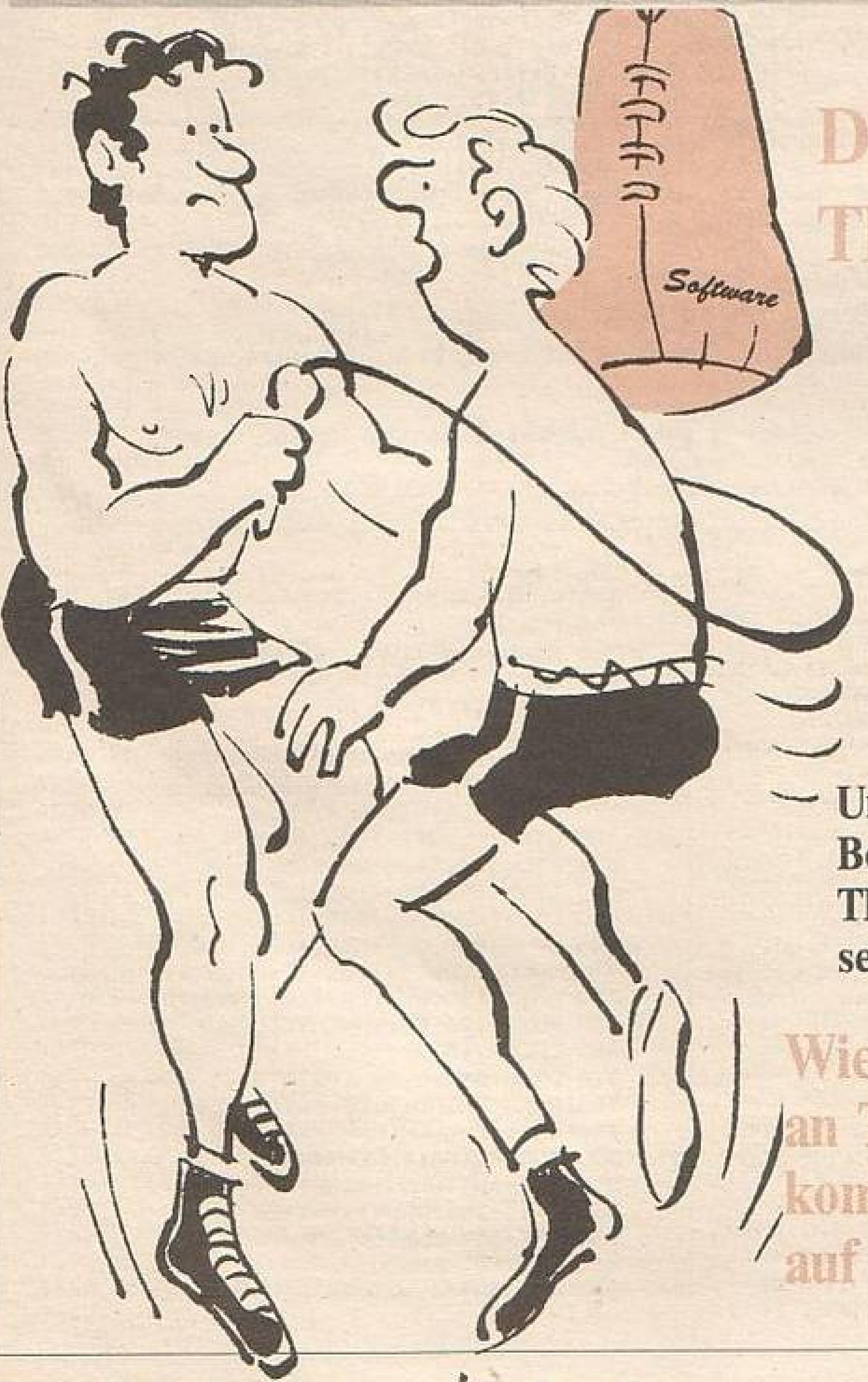
```
18 DATA4,60,52,62,52,24,124,92
19 DATA32,60,44,124,44,24,62,58
20 DATA60,116,122,60,120,204,134,195
21 DATA60,126,147,219,255,219,102,60
22 DATA21,21,26,26,26,26,26,27
23 DATA85,85,169,169,169,169,232,185
24 DATA4,4,4,4,4,4,4,4
25 DATA155,154,154,154,154,149,149,170
26 DATA185,169,169,169,169,85,85,170
27 DATA6,6,6,6,6,26,106,170
28 DATA108,108,108,60,40,40,40,56
29 DATA54,46,94,60,30,51,97,195
30 DATA54,54,54,60,20,20,20,56
31 DATA204,204,48,48,48,48,48,48
32 DATA60,60,60,60,60,60,60,60
33 DATA190,190,190,190,170,170,170,170
34 DATA24,24,24,255,255,24,24,24
35 DATA0,0,0,0,0,1,4,16
36 DATA0,0,0,0,0,85,40,160
37 DATA0,0,0,0,0,84,20,68
38 DATA170,170,170,170,170,170,170,170
39 DATA170,170,170,0,0,0,0,0
40 DATA12,12,12,12,12,12,12,12
41 DATA174,174,170,170,170,170,170,170
42 DATA16,120,252,120,120,48,252,252
43 DATA252,252,252,88,104,120,88,236
44 DATA60,126,147,219,255,219,102,60
45 DATA169,127,141,34,145,173,32,145
46 DATA201,119,208,5,169,1,133,251
47 DATA96,173,17,145,201,110,240,9
48 DATA201,94,240,10,169,0,133,251
49 DATA96,169,2,133,251,96,169,3,133,251
,96
```

ZWEITER TEIL

```
1 GOTO59
2 SYS7440:D=D+1:IFD>7THEND=0:GOTO28
3 ONPEEK(B)GOTO7,9,5
4 GOTO2
5 IFPEEK(N-F)=32THEN51
6 GOTO2
7 X=1:R=R+1:IFR>2THENR=1
8 GOTO10
9 X=-1:R=R+2:IFR>5THENR=3
10 D=D+7:N=N+X:Q=Q+X:IFQ<0THENQ=0:N=N+1:GOTO2
11 S=PEEK(N+E):IFS>4THEN22
12 ONRGOTO13,14,15,15,16
13 G=8:H=6:GOTO17
14 G=16:H=6:GOTO17
15 G=17:H=7:GOTO17
16 G=18:H=7
```

```
17 O=N-E:T(V)=PEEK(N):U(V)=PEEK(O)
18 C(V)=(PEEK(O+C)AND15):V=V+1:IFV=2THENV=0
19 POKEN+C,1:POKEN,G:POKEO+C,1:POKEO,H
20 POKET,T(V):POKET+C,C(V):POKEU,U(V):POKEU+C,C(V):T=N:U=O:IFP1THEN24
21 GOTO2
22 FORI=0TO3:POKEA+I,0:NEXT:P1=1
23 FORP=PTO26STEP2:GOTO12
24 POKEA+1,255-P*5:FORI=1TO50:NEXT:POKEA+1,0:N=N+F:NEXT:FORI=1TO500:NEXT
25 FORP=1TO15:POKEA+3,199+P:NEXT:POKEA+3,0
26 IFF2THENF2=F2-1:POKE8164+F2,160:FORI=1TO2000:NEXT:IFF2THEN76
27 GOTO55
28 J=J-E:K=K-E:M=M+E:L=L+E:IFJ<J3THENJ=M3
29 IFK<J3THENK=M3
30 IFL>M4THENL=J4
31 IFM>M4THENM=J4
32 IFS<3THENPOKEA+1,200+W+Y
33 G=E:H=E:ONSGOTO34,35,36,37:GOTO38
34 POKEJ-F,6:POKEJ-E,16:GOTO38
35 POKEK-F,6:POKEK-E,16:GOTO38
36 POKEL-F,6:POKEL-E,16:G=66:GOTO38
37 POKEM-F,6:POKEM-E,16:H=66
38 POKEJ,1:POKEJ+E,5:POKEK,2:POKEK+E,5:POKEL,3:POKEL-G,5:POKEM,4:POKEM-H,5
39 IFS=0THEN44
40 IFS<3THENP=P-1:N=N-E
41 IFS>2THENP=P+1:N=N+E:POKEA+1,250-Y
42 T=N:U=N-E:IFP<3THENR=1:X=1:GOTO10
43 IFP=ETHENR=4:X=-1:GOTO10
44 Y=Y+1:FORI=0TO3:POKEA+I,0:NEXT:IFY<12THEN3
45 W=INT(RND(1)*W1):X=PEEK(A(W)):IFX=ETHEN3
46 Y=1:Z=9:IFSC<BANDX=32THEN3
47 IFX=32THENZ=22:Y=0:POKEA+3,249:S1=S1+1
48 IFX=9THENY=4:Z=32:POKEA+2,220
49 POKEA(W),Z:POKEA(W)+C,Y:Y=0:POKEA,240:IFS1=5THEN55
50 GOTO3
51 POKEN,31:POKEO,30:SC=SC+1:POKEN-F,9:POKEN-F+C,1:F1=F1+1
52 PRINTLEFT$(K$,23)SPC(T2)"▣"F1*100"▣":FORI=0TO5:POKEA+3,249:NEXT
53 IFF1=20ORF1=40THEN55
54 GOTO2
55 FORI=1TO5000:NEXT:FORI=0TO3:POKEA+I,0:NEXT:IFF1=40THEN77
56 IFW1=16THENPOKE7435,0:GOTO59
57 IFF1=20THENPOKE7435,F1:GOTO59
58 F1=0:PRINTLEFT$(K$,23)SPC(T2)"▣      ▣":GOTO74
```

```
59 PRINT"▒":CLR:C=30720:FORD=7680TO8185:POKED,160:POKED+C,14:NEXT:F1=PEEK(7435)
60 W=(-TI):B=251:A=36874:DIMA(19),T(1),U(1),C(1),D(1):POKEA-5,255:POKEA+5,235
61 POKEA+4,175:POKE646,14:K$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":G$="WXY▒■■■JKL▒■■■■ZMN
OZ"
62 J=7878:K=8142:L=7898:M=8162:J3=7658:M3=8164:J4=7700:M4=8207
63 IFF1THENJ=J+10:K=K+10:L=L-9:M=M-9:J3=7668:M3=8174:J4=J4-9:M4=M4-9
64 FORI=3TO18STEP5:IFF1THENT1=10:A$="SC":T2=15:I$="FFF":W1=16:G=10:H=11:X=1:GOTO
66
65 FORD=1TO17STEP4:W1=20:H=20:T1=5:T2=12:X=4:S=16:T=4:A$="SCORE":GOTO67
66 F2=3:S=20:T=8:FORD=2TO18STEP4:IFD=10THEND=13
67 PRINTLEFT$(K$,I)TAB(D)G$:NEXT:PRINTLEFT$(K$,I+2)"Z":NEXT
68 FORI=7726TO8072:IFPEEK(I+22)=11THENA(E)=I:E=E+1
69 NEXT:FORI=1TO22STEP5:FORD=0TO20:PRINTLEFT$(K$,I)TAB(D)"@";:NEXT:NEXT
70 G$="■J□■\□■\□■\":H$="T▒■T▒■T▒■U"
71 FORI=2TO17STEP5:PRINTLEFT$(K$,I)TAB(X)H$SPC(T)G$TAB(13)"▒▒▒"G$TAB(S)H$:NEXT
72 FORI=1TO23:PRINTLEFT$(K$,I)TAB(G)"▒E"TAB(H)"E▒":NEXT
73 PRINTLEFT$(K$,23)I$SPC(T1)"▒"A$"■";:IFF1THENPRINTSPC(1)"▒2000▒■"
74 FORI=0TOW1-1:POKEA(I),24:POKEA(I)+C,14:NEXT:S1=0:SC=0:F=44:E=22
75 FORI=0TOW1:W=INT(RND(1)*W1):POKEA(W),9:POKEA(W)+C,1:NEXT
76 P1=0:P=20:N=8111:Q=13:R=1:S=0:Y=0:GOTO12
77 PRINT"▒"TAB(226)"▒WELL DONE":F1=0:GOTO55
```



LETTER PUZZLE

MSX

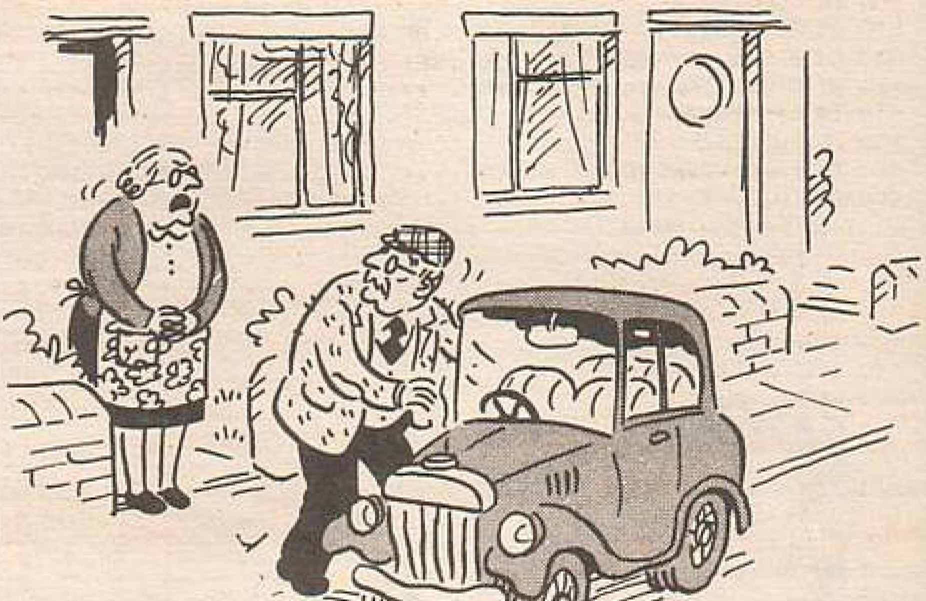
Dieses Spiel ist relativ einfach zu spielen. Der Spieler hat die Aufgabe, die Buchstaben A bis O von rechts nach links und von oben nach unten, in die richtige Reihenfolge zu setzen. Abschließend soll dann das freie Feld nach rechts unten bewegt werden.

Die Buchstaben können mit Hilfe der Cursortasten gesteuert werden.

Manchmal kann es passieren, daß der Computer einige Zeit benötigt, um die gesamten Buchstaben auf den Bildschirm zu bringen. Es existiert eine Lösung, um diesen Vorgang zu beschleunigen (Nachteil: Der Computer gibt bei Spielwiederholung fortwährend die gleiche Reihenfolge aus). Die Zeile 510 muß dann wie folgt verändert werden:
510 X=1+INT(RND(1)*5)*35

Wenn die Spielaufgabe gelöst ist, fordert der Computer Sie dazu auf, die ersten drei Buchstaben Ihres Namens einzutippen. Nach dem Eintippen erscheinen die Initialen und die „BEST SCORE" auf dem Bildschirm. Anschließend besteht die Möglichkeit das Spiel zu wiederholen oder zu beenden.

Dies Spiel macht süchtig – Beweis:



„Letter puzzle! Daß Du darauf keinen Abend verzichten kannst? Dann fahr' nur nicht so schnell. Achte auf Radar-Kontrollen!"

Das Spiel mit Niveau!

```
10 REM **************************
20 REM *                        *
30 REM *      LETTERPUZZLE      *
40 REM *                        *
50 REM *       W.M.STAM.        *
60 REM *                        *
70 REM *      ARNHEM 1985.      *
80 REM *                        *
90 REM **************************
100 SCREEN0:KEYOFF
110 LOCATE13,0:PRINT"LETTERPUZZLE"
120 LOCATE0,3
130 REM **** INSTRUCTIONS *******
140 READA$
150 IFA$="XXX"THEN180
160 PRINTA$:PRINT:GOTO140
170 REM ********* TUNE **********
180 GOSUB2360
190 REM *** SETTING UP THE GRID ***
200 SCREEN2,3,0
210 COLOR10,10,1:CLS
220 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
230 COLOR 1:DRAW"BM24,180":PRINT#1,"WAIT
 A MOMENT"
240 DIMA(4,4):DIMB(4,4)
250 Z=0:BS=0
260 RESTORE2210
270 FORJ=1TO15
280 S$=""
290 FORI=1TO32
300 READR$
310 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+R$))
320 NEXTI
330 SPRITE$(J)=S$
340 NEXTJ
350 FORQ=1TO7000:NEXT
360 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
370 LINE(0,0)-(255,3),4,BF
380 LINE(0,189)-(255,191),4,BF
390 LINE(24,5)-(180,165),6,BF
400 LINE(32,13)-(175,155),10,BF
410 LINE(184,5)-(249,165),1,BF
420 LINE(185,7)-(247,163),5,BF
430 COLOR1:PSET(190,15):PRINT#1,"MOVES:"
440 PSET(190,85):PRINT#1,"BEST"
450 PSET(190,95):PRINT#1,"SCORE:"
460 COLOR 15
470 DRAW"BM200,35":PRINT#1,Z
480 DRAW"BM200,115":PRINT#1,BS
490 J=0
500 FORI=1TO4:FORK=1TO4
510 X=1+INT(RND(-TIME)*5)*35
520 Y=15+INT(RND(1)*4)*35
530 IFX<35THEN510
540 IFY<15THEN520
550 IFPOINT(X,Y+1)=4THEN510
```

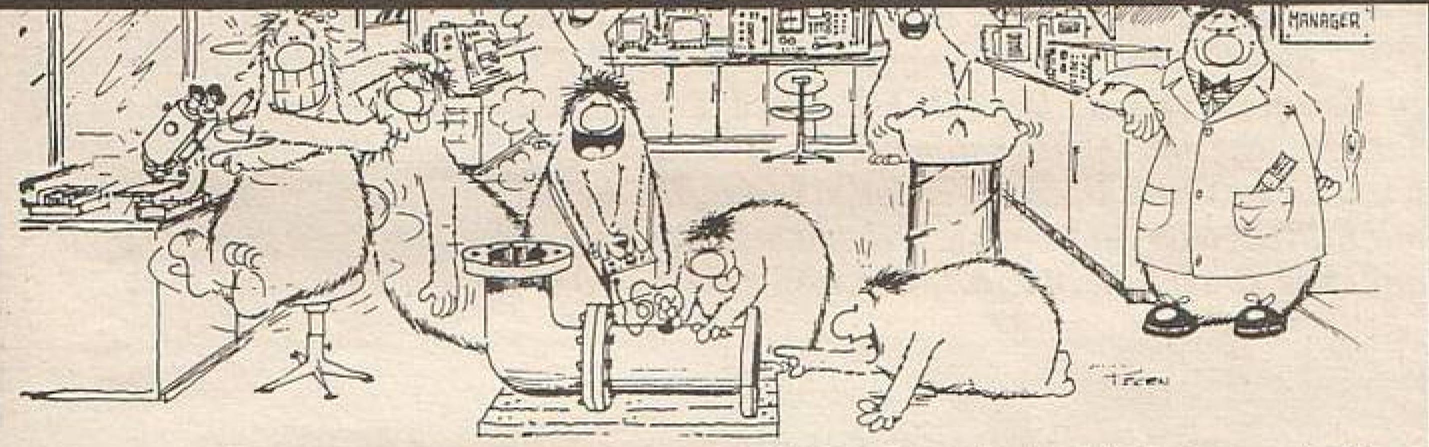
```
560 IFJ=16THEN540ELSEPUTSPRITEJ+1,(X,Y),
4,J+1
570 FORN%=1TO150STEP15:SOUND7,140:SOUND8
,15:SOUND13,10:SOUND0,N%:NEXT:SOUND8,0
580 PSET(X,Y+1),4
590 R=X\35:S=Y\35:J=J+1:A(R,S)=J
600 NEXT:NEXT
610 LINE(18,180)-(140,188),10,BF
620 LINE(34,13)-(142,122),10,BF
630 REM *** INPUTBUFFER EMPTY ***
640 DEFUSR1=342
650 U=USR1(0)
660 REM ******* INPUT **********
670 R$=INKEY$
680 IFR$=""THEN670
690 W=ASC(R$)
700 IFW=30THENGOSUB750
710 IFW=28THENGOSUB870
720 IFW=31THENGOSUB990
730 IFW=29THENGOSUB1110
740 GOTO1280
750 REM ***** MOVE UP ******
760 IFY+35>140THENBEEP:GOTO670
770 Y=Y+35
780 R=X\35:S=Y\35
790 FORL=1TO35STEP1
800 PUTSPRITEA(R,S),(X,Y-L),4,A(R,S)
810 NEXTL
820 SOUND7,142:SOUND8,15:SOUND0,75:SOUND
8,0
830 A(R,S-1)=A(R,S)
840 J=A(R,S-1):B(R,S-1)=J
850 GOSUB1230
860 RETURN
870 REM ***** MOVE RIGHT *****
880 IFX-35<35THENBEEP:GOTO670
890 X=X-35
900 R=X\35:S=Y\35
910 FORL=1TO35STEP1
920 PUTSPRITEA(R,S),(X+L,Y),4,A(R,S)
930 NEXTL
940 SOUND7,142:SOUND8,15:SOUND0,75:SOUND
8,0
950 A(R+1,S)=A(R,S)
960 J=A(R+1,S):B(R+1,S)=J
970 GOSUB1230
980 RETURN
990 REM ***** MOVE DOWN *****
1000 IFY-35<15THENBEEP:GOTO670
1010 Y=Y-35
1020 R=X\35:S=Y\35
1030 FORL=1TO35STEP1
1040 PUTSPRITEA(R,S),(X,Y+L),4,A(R,S)
1050 NEXTL
1060 SOUND7,140:SOUND8,15:SOUND0,75:SOUN
D8,0
1070 A(R,S+1)=A(R,S)
1080 J=A(R,S+1):B(R,S+1)=J
1090 GOSUB1230
1100 RETURN
1110 REM ***** MOVE LEFT *****
1120 IFX+35>175THENBEEP:GOTO670
1130 X=X+35
1140 R=X\35:S=Y\35
1150 FORL=1TO35STEP1
1160 PUTSPRITEA(R,S),(X-L,Y),4,A(R,S)
1170 NEXTL
1180 SOUND7,140:SOUND8,15:SOUND0,75:SOUN
D8,0
1190 A(R-1,S)=A(R,S)
1200 J=A(R-1,S):B(R-1,S)=J
1210 GOSUB1230
1220 RETURN
1230 REM ****** COUNTER ******
1240 LINE(195,34)-(240,45),5,BF
1250 Z=Z+1
1260 DRAW"BM200,35":COLOR 15:PRINT#1,Z
1270 RETURN
1280 REM ****** READY ? ******
1290 FORZZ=1TO4:IFB(ZZ,0)=ZZTHENNEXTZZEL
SE670
1300 FORZZ=1TO4:IFB(ZZ,1)=ZZ+4THENNEXTZZ
ELSE670
1310 FORZZ=1TO4:IFB(ZZ,2)=ZZ+8THENNEXTZZ
ELSE670
1320 FORZZ=1TO3:IFB(ZZ,3)=ZZ+12THENNEXTZ
ZELSE670
1330 SOUND7,140:SOUND4,1:SOUND8,15:FORI=
1TO255:SOUND13,1:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,15
:FORI=255TO1STEP-1:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,
0
1340 REM *INPUT NAME FOR HIGH SCORE *
1350 IF BS=0ORZ<BSTHEN1360 ELSE 1510
1360 LINE(190,130)-(236,147),1,BF
1370 LINE(194,132)-(230,145),10,BF
1380 COLOR1
1390 DRAW"BM24,180":PRINT#1,"TYPE 3 LETT
ERS OF YOUR NAME"
1400 W$=INPUT$(3)
1410 FORW=1TO3
1420 COLOR4
1430 DRAW"BM202,135"
1440 PRINT#1,LEFT$(W$,W):SOUND0,1:SOUND1
,1:SOUND2,1:SOUND7,140:SOUND8,16:SOUND12
,75:SOUND13,0:FORQ=1TO400:NEXT:NEXT
1450 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
1460 LINE(24,180)-(252,188),10,BF
1470 REM
1480 LINE(200,115)-(240,125),5,BF
1490 COLOR1
1500 DRAW"BM200,115":PRINT#1,Z:BS=Z
1510 LINE(24,180)-(200,188),10,BF
1520 COLOR1:DRAW"BM24,180":PRINT#1,"DO Y
OU WANT ANOTHER GAME Y/N"
1530 K$=INKEY$:IFK$=""THEN1530
1540 IFK$="Y"ORK$="y"THEN1680
1550 IF K$="N"ORK$="n"THEN1570
1560 IFK$<>"N"ANDK$<>"y"ANDK$<>"n"ANDK$<
>"Y"THEN1530
1570 REM **** END OF GAME ****
1580 LINE(24,180)-(250,188),10,BF
1590 GOSUB1970:GOSUB1790
1600 COLOR1
1610 FORI=1TO3
1620 DRAW"BM37,100":PRINT#1,"*** GOOD BY
E ***"
1630 FORQ=1TO500:NEXT
1640 LINE(67,100)-(140,120),10,BF
1650 FORQ=1TO500:NEXT
1660 NEXTI
1670 GOTO 2150
1680 REM *** ANOTHER GAME ***
1690 LINE(24,180)-(255,188),10,BF
1700 LINE(200,35)-(240,60),5,BF
1710 Z=0:ZZ=0
1720 COLOR 15
1730 DRAW"BM200,35":PRINT#1,Z
1740 ERASEA,B
```

```
1750 DIMA(4,4),B(4,4)
1760 GOSUB1970:GOSUB1790
1770 COLOR1:DRAW"BM24,180":PRINT#1,"WAIT
 A MOMENT"
1780 GOTO490
1790 FORX=35TO-32STEP-4:PUTSPRITE1,(X,15
),4,1:NEXT
1800 GOSUB2080:FORY=15TO-32STEP-4:PUTSPR
ITE4,(140,Y),4,4:NEXT
1810 GOSUB2080:FORY=15TO-32STEP-4:PUTSPR
ITE3,(105,Y),4,3:NEXT
1820 GOSUB2080:FORX=70TO-32STEP-4:PUTSPR
ITE2,(X,15),4,2:NEXT
1830 GOSUB2080:FORY=50TO-32STEP-4:PUTSPR
ITE8,(140,Y),4,8:NEXT
1840 GOSUB2080:FORX=35TO-32STEP-4:PUTSPR
ITE5,(X,50),4,5:NEXT
1850 GOSUB2080:FORY=50TO-32STEP-4:PUTSPR
ITE7,(105,Y),4,7:NEXT
1860 GOSUB2080:FORX=70TO-32STEP-4:PUTSPR
ITE6,(X,50),4,6:NEXT
1870 GOSUB2080:FORY=85TO-32STEP-4:PUTSPR
ITE11,(105,Y),4,11:NEXT
1880 GOSUB2080:FORX=35TO-32STEP-4:PUTSPR
ITE9,(X,85),4,9:NEXT
1890 GOSUB2080:FORY=85TO-32STEP-4:PUTSPR
ITE10,(70,Y),4,10:NEXT
1900 GOSUB2080:FORX=140TO-32STEP-4:PUTSP
RITE12,(X,85),4,12:NEXT
1910 GOSUB2080:FORY=120TO-32STEP-4:PUTSP
RITE15,(105,Y),4,15:NEXT
1920 GOSUB2080:FORY=120TO-32STEP-4:PUTSP
RITE13,(35,Y),4,13:NEXT
1930 GOSUB2080:FORX=70TO-32STEP-4:PUTSPR
ITE14,(X,120),4,14:NEXT
1940 GOSUB2080
1950 RETURN
1960 GOTO490
1970 REM ****************
1980 SOUND7,183
1990 SOUND8,16
2000 SOUND6,28
2010 FORM%=220TO1STEP-1
2020 SOUND0,M%
2030 SOUND13,1
2040 SOUND12,100
2050 NEXT
2060 FORM=1TO1500:NEXT
2070 SOUND8,0:RETURN
2080 REM ****************
2090 SOUND7,140
2100 SOUND8,15
2110 FORM%=1TO250STEP3
2120 SOUND0,M%
2130 NEXT
2140 SOUND8,0:RETURN
2150 SCREEN0:COLOR 15,4,4:END
2160 REM *** INSTRUCTIONS ***
2170 DATA The game is rather simple.
2180 DATA Your job is to get the letters
,A - O in the right order with the,blank
 spot at the right corner of ,the bottom
line.Sometimes the compu-,ter needs a li
ttle time to put all,the letters on the
screen.,You can move the letters with th
e,cursor-keys.
2190 DATA (music 'SMILE' by CHARLES CHAP
LIN),XXX
2200 REM **** CHARACTERS ****
2210 DATA FF,FF,FC,F8,F9,F3,F3,F0,E0,E7,
E7,CF,CF,CF,FF,FF,FF,FF,3F,1F,9F,CF,CF,0
F,07,E7,E7,F3,F3,F3,FF,FF
2220 DATA FF,FF,E0,E0,E7,E7,E7,E0,E0,E7,
E7,E7,E0,E0,FF,FF,FF,FF,3F,1F,8F,CF,8F,1
F,0F,C7,E7,C7,0F,1F,FF,FF
2230 DATA FF,FF,F8,F0,E7,CF,CF,CF,CF,CF,
CF,CF,E0,F0,FF,FF,FF,FF,3F,1F,CF,CF,FF,F
F,FF,FF,CF,CF,1F,3F,FF,FF
2240 DATA FF,FF,C0,C0,CF,CF,CF,CF,CF,CF,
CF,CF,C0,C0,FF,FF,FF,FF,1F,0F,CF,E7,E7,E
7,E7,E7,E7,E7,0F,1F,FF,FF
2250 DATA FF,FF,C0,C0,CF,CF,CF,C0,C0,CF,
CF,CF,C0,C0,FF,FF,FF,FF,07,07,FF,FF,FF,7
F,7F,FF,FF,FF,07,07,FF,FF
2260 DATA FF,FF,C0,C0,CF,CF,CF,C0,C0,CF,
CF,CF,CF,CF,FF,FF,FF,FF,07,07,FF,FF,FF,7
F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2270 DATA FF,FF,F8,F0,E7,CF,CF,CF,CF,CF,
CF,CF,E0,F0,FF,FF,FF,FF,1F,0F,E7,E7,FF,F
F,87,87,CF,CF,1F,3F,FF,FF
2280 DATA FF,FF,CF,CF,CF,CF,CF,C0,C0,CF,
CF,CF,CF,CF,FF,FF,FF,FF,E7,E7,E7,E7,E7,0
7,07,E7,E7,E7,E7,E7,FF,FF
2290 DATA FF,FF,F8,F8,FE,FE,FE,FE,FE,FE,
FE,FE,F8,F8,FF,FF,FF,FF,1F,1F,7F,7F,7F,7
F,7F,7F,7F,7F,1F,1F,FF,FF
2300 DATA FF,FF,F0,F0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,F3,F0,F8,FF,FF,FF,FF,0F,0F,CF,CF,CF,C
F,CF,CF,CF,CF,0F,1F,FF,FF
2310 DATA FF,FF,CF,CF,CE,CC,C9,C3,C3,C9,
CC,CE,CF,CF,FF,FF,FF,FF,9F,3F,7F,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,7F,3F,9F,FF,FF
2320 DATA FF,FF,F3,F3,F3,F3,F3,F3,F3,F3,
F3,F3,F0,F0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,0F,0F,FF,FF
2330 DATA FF,FF,C7,C3,C9,CC,CE,CE,CF,CF,
CF,CF,CF,CF,FF,FF,FF,FF,E3,C3,93,33,73,7
3,F3,F3,F3,F3,F3,F3,FF,FF
2340 DATA FF,FF,CF,C7,C3,C1,C8,CC,CE,CF,
CF,CF,CF,CF,FF,FF,FF,FF,F3,F3,F3,F3,F3,7
3,33,13,83,C3,E3,F3,FF,FF
2350 DATA FF,FF,F8,F0,E7,CF,CF,CF,CF,CF,
CF,E7,F0,F8,FF,FF,FF,FF,1F,0F,E7,F3,F3,F
3,F3,F3,F3,E7,0F,1F,FF,FF
2360 REM ****** TUNE ******
2370 PLAY"t60","t60","t60"
2380 PLAY"o414b-o518cdco4b-ag14a18b-o5c"
,"o414df18agfe-14f18ga","r8o318fb-fr8o2b
-o3e-o2b-r8o3fb-f"
2390 PLAY"t60","t60","t60"
2400 PLAY"o418b-agf14g18ab-14g18ab-o514c
18de-","o414f18e-f12fee-","o2r818b-o3e-o
2b-r8o314d.r8d-.r8c."
2410 PLAY"o414bo518cd14e-18fgfe-dc14e-18
fg-","o414f18abo512co414go518co4ao514c18
de-","o218co3go214gr8o318gcgr8gcgr8e-a-e
-"
2420 PLAY"o518fe-dc14d18e-de-dco4b-14o5c
.18o4g","o518dco4b-a-14b-o518co4b-o5co4b
-ag14e-.18g","r8o318e-a-e-r8fb-gr8dgdr8g
14c"
2430 PLAY"o512d14b-18o6cdco5b-ag","o412g
-o514d.18fagfe-","o212fo2116b-o3fb-do414
fo2116e-b-o3e-g14g"
2440 PLAY"o514a18b-o6co5b-agf14g18ab-","
o512f14fd-12d-","o2116b-o3fb-do414fo2116
e-b-o3e-go414e-o2r8o318fb-f"
2450 PLAY"o514g18ab-o614c18de-o514bo618c
```

```
dl4e-l8fg","o5l2d-l4e-l8fgl4dfl2g","r8o3
l8eger8gbb-r8dl4gr8l8go4l4c"
2460 PLAY"o6l8fe-dcr8e-fg-fe-dco5l4dl8e-
d","o6l8dco5bar8o6cde-dco5b-a-l4b-l8cb-"
,"o3l2cr8o3l8e-l4a-l2a-r8l8fb-f"
2470 PLAY"o5l8e-dco4b-o5l4c.o4l8go5l8dr8
l4d","o5l8co4b-ab-l2e-l8g-r8l4g-","o2l2g
cr8l8fr8f"
2480 PLAY"o4l2b-b-","o4l2dd","o3l2ff"
2490 RETURN
```

Das war's! Jetzt heißt es: Ran an die Buchstaben!!

WIR „HEIZEN" EUCH TÜCHTIG EIN . . .



Wie Sie sehen, sind die Redaktionen von HOMECOMPUTER und COMPUTRONIC schon kräftig bei der Vorbereitung zur tollen Winter-Sonderausgabe. Falls wir uns zuvor nicht „wiedersehen": jetzt schon ein frohes Weihnachtsfest und ein glückliches 1986! (M.K.)

. . . mit der tollen SONDERAUSGABE der absoluten TOP-PROGRAMME aus HOMECOMPUTER ('85) und COMPUTRONIC ('84/'85)!

Ja, lieber Leser, wir bieten Ihnen eine Super-Spiele-Sonderausgabe, die es in sich hat: Genau die richtig „heißen" Games zur naß-kalten Winterszeit. Auf über 150 Seiten werden wir alle TOP-PROGRAMME des Jahres 1985 – aus HOMECOMPUTER und COMPUTRONIC 1984/85 – veröffentlichen. Und das zu einem Preis, den man nicht ablehnen – ja, nicht widerstehen kann, präsentieren wir Spiele, Spiele, Spiele. Quasi „am laufenden Band".

Doch aufgepaßt: Unsere SONDERAUSGABE hat nur eine begrenzte Auflage. Obwohl dieses einmalig günstige wie qualitative Heft von November '85 bis Februar '86 im Handel sein wird, empfehlen wir jedem Heimcomputer-Fan sich schnell auf die Socken zu machen!

So werden wir Spiele, aller populären Heimcomputer-Systeme, der absoluten Spitzenklasse publizieren! Also, freuen Sie sich mit uns auf die „Winterausgabe" der Superspiele vom TRONIC-Verlag. Wir sorgen dafür, daß Sie nicht in einen „Winterschlaf" verfallen. So wie der Hamster beispielsweise.

Und: A propos Hamster – mit dieser SONDERAUSGABE haben Sie bestimmt genug „Vorrat" für den ganzen Winter; dessen sind wir uns ganz sicher. (M.K.)

SUPER!

Homecomputer wünscht allen Freunden, Fans, Gönnern und Kunden ein tolles Weihnachtsfest und ein gutes 1986

DARTS (Dragon 32) machte „Probleme"!

Wehretal (M. K.). HOMECOMPUTER-Leser Jörn Rennecke aus Seevetal 2 wies uns auf einen vermeindlichen Fehler in der Zeile „130" auf Seite 33 des DART-Listings hin: „Der POKE-Befehl bringt den Dragon zum Totalabsturz ..." Unser Chefprogrammierer meint zu diesem „Problem": Der POKE-Befehl 65495,0 schaltet den Dragon auf die schnelle Taktfrequenz um. Dadurch arbeitet der Rechner wesentlich schneller als im Normalbetrieb. Einige ältere Dragon-Versionen verkraften diese Taktfrequenz nicht, melden sich mit ERROR oder „stürzen ab". Nimmt man den POKE aus dem Programm, so läuft es auf allen Dragon-Rechnern." (Der Jörn erhält 20 DM für den Tip.)

Bewerbung als Programmautor

Name: ____________ Vorname: ____________ Alter: ______

Straße: ____________ Wohnort: ____________

Titel des Programmes: ____________ Computersystem: ____________

Erforderlicher Speicherplatz: ______ kBytes

Erforderliche Peripherie: ____________

Ich versichere hiermit, daß ich der Autor des oben genannten Programmes bin und alle Rechte besitze. Ich bin damit einverstanden, daß Sie mein Programm in einer Ihrer Zeitschriften abdrucken und / oder dieses andersweitig kommerziell verwenden. Das einmalige Honorar beträgt im Falle einer Veröffentlichung 120,– DM pro komplett abgedruckter Seite. Sollte das Programm nicht veröffentlicht werden, so bitte ich um Rücksendung meiner Unterlagen.

Folgende Unterlagen liegen diesem Schreiben bei:

Kassette: ______ Diskette: ______ Dokumentation: ______ Listing: ______ Rückporto: ______

Unterschrift des Programmautors: ____________

Anschrift: Tronic-Verlag, Abteilung Programmentwicklung
Landstraße 29
3444 Wehretal 1

So rüde schlägt der Riesenaffe MONKEY DONG zu, wenn Sir Geoffrey versucht, seine Verlobte Miss Applebee aus der Gewalt des Monsters zu befreien!

MONKEY DONG

TI-99/4A + Extended Basic



MONKEY DONG – das Spiel – hat zwei Felder, ein Bonusfeld, neun(!) verschiedene Level und ein gigantisches Vorprogramm!

Joystick-Steuerung

Wer kennt sie nicht, die wohl phantastischste Geschichte, die je aus Hollywood zu uns drang: „King Kong und die weiße Frau". MONKEY DONG erzählt diese Story auf's Neue. Doch: ***Diese Spielversion ist einzigartig.*** Einfach anders.

Zunächst zur Story:
MONKEY DONG hat Miss Applebee entführt. Auf der Spitze eines Wolkenkratzer-Rohbaus thront er nun, der Riesenaffe, Miss Applebee umklammernd. Sir Geoffrey beginnt bei seinem Rettungsversuch von ganz unten, auf einem Eisenträger, Der wackere und verliebte Held muß nun über Leitern zu seiner Verlobten gelangen. Bei seinem Unterfangen behindern ihn die „Rolling Tuns" (rollende Tonnen!), ein Flammen-Meer sowie garstige Vögel. Für den adligen Held

„Versetzen" Sie sich in Geoffrey's Lage: Retten Sie Ihre Herzensliebste in der Gestalt ● der „charming" Miss Applebee! ●

heißt dies: Ausweichen oder überspringen.

Auf seinem Weg kann Sir Geoffrey Schätze einsammeln, die die Bauarbeiter vergessen haben. (Er muß sich auf diese stellen und hüpfen. Im zweiten Feld besteht dann noch eine zusätzliche Schwierigkeit, weil der Held zwei Schlüssel ergattern muß, um Türen aufzusperren. Diese sind nur über einen Fahrstuhl zu erreichen. Schafft es nun Sir Geoffrey, seine Liebste zu Erretten, folgt nach einer rührenden Liebes-Szene eine Zeitgutschrift in Form von Bonuspunkten. Der Held darf nicht lange bei Miss Applebee verweilen, denn nun folgt die Aufgabe, vom Himmel fallende Geldsäcke zu sammeln. Alle 5000 Punkte bekommen Sie einen „Extra Adeligen"! Gesteuert mit dem Joystick 1; gesprungen wird mit dem Feuerknopf. (M.K.)

MONKEY DONG
Teil Eins – das VOR-PROGRAMM
... auf geht's!!

```
100 !
110 ! *************
120 ! *MONKEY--DONG*
130 ! *VORPROGRAMM *
140 ! *  VER  1.2  *
150 ! *************
160 ! *PROGRAMMIERT*
170 ! *    VON     *
180 ! *PETER HLAWNA*
190 ! * AM KOBEL 8 *
200 ! *82 ROSENHEIM*
210 ! *************
220 ! *  (C) 1985  *
230 ! *     BY     *
240 ! *PETER'S SOFT*
250 ! *************
260 ! CHARDEFINITIONEN
270 !
```

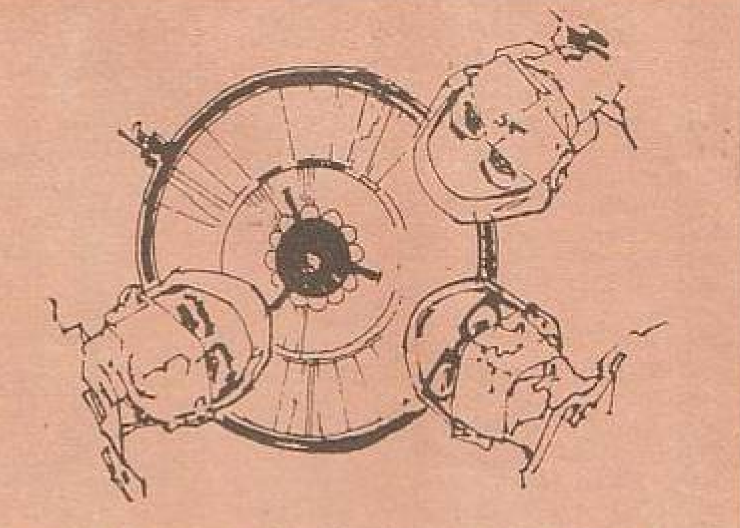
```
280 CALL CHAR(96,"0001030703030301070F1B1303060C080080C0F840E0C080E0F0DCC0C06030
18")
290 CALL CHAR(100,"00000103020703010307000103070F020000C0C0E0E0E080C0E0B080C0E0F
040")
300 CALL CHAR(104,"0070381E0F3F23000",106,"00000060D0FEE0C00")
310 CALL CHAR(124,"00000F3F23070E000",126,"60D0FEE0C08000000")
320 CALL CHAR(108,RPT$("F",16),112,RPT$("F",16),120,RPT$("F",16),128,"181818FFFF
181818")
330 CALL COLOR(10,16,1,11,7,1,12,4,1,13,10,2,4,8,8)
340 !
350 ! BILDSCHIRMAUFBAU
360 !
370 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL MAGNIFY(3)
380 CALL HCHAR(1,1,57,640):: CALL HCHAR(20,1,120,160)
390 FOR I=11 TO 14 :: CALL HCHAR(I,9,112,13):: NEXT I
400 FOR I=15 TO 20 :: CALL HCHAR(I,10,108,11):: NEXT I
410 FOR I=16 TO 18 STEP 2 :: FOR J=11 TO 20 STEP 2 :: CALL HCHAR(I,J,128):: NEXT
 J :: NEXT I
420 CALL SPRITE(#1,96,15,160,100)
430 CALL SPRITE(#2,100,3,160,110)
440 !
450 ! MUSIK: "YESTERDAY"
460 !
470 RESTORE 480 :: FOR I=1 TO 31 :: READ A,B,C,D,E :: CALL SOUND(1.2*A,B,C,B+1,C
,D,E):: NEXT I
480 DATA 200,196,6,392,0
490 DATA 200,175,6,349,0
500 DATA 1200,175,6,349,0
510 DATA 400,123,6,147,6
520 DATA 200,123,7,440,0
530 DATA 200,123,9,494,0
540 DATA 200,139,6,554,0
550 DATA 200,139,7,587,0
560 DATA 200,139,9,659,0
570 DATA 200,139,13,698,0
580 DATA 300,110,6,659,0
590 DATA 100,110,7,587,0
600 DATA 1200,147,6,587,0
610 DATA 400,117,6,233,6
620 DATA 200,117,7,587,0
630 DATA 200,117,9,587,0
640 DATA 200,196,6,523,0
650 DATA 200,165,7,466,0
660 DATA 200,165,9,440,0
670 DATA 200,165,13,392,0
680 DATA 400,175,6,466,0
690 DATA 200,175,7,440,0
700 DATA 600,175,9,440,0
710 DATA 400,165,6,392,0
720 DATA 400,110,6,349,0
730 DATA 200,110,7,440,0
740 DATA 600,123,6,392,0
750 DATA 400,123,7,294,0
760 DATA 400,117,6,349,0
770 DATA 200,131,6,440,0
780 DATA 1000,131,10,440,0
790 !
800 ! ENTFUEHRUNG
810 !
820 CALL CHAR(136,"80888A8B8B8A8AFB8A8A8A8B8B8A888000000000080D715971414D88")
830 CALL SPRITE(#3,104,12,115,1,3,10)
840 CALL POSITION(#3,Y,X):: IF X<105 THEN 840 :: Q=10
850 CALL LOCATE(#2,154,110):: CALL MOTION(#2,-5,10):: CALL MOTION(#3,-5,10):: CA
LL SPRITE(#4,136,5,152,98,-5,10)
860 Q=-Q :: CALL PATTERN(#3,114+Q)
870 FOR I=1 TO 50 :: NEXT I :: CALL POSITION(#3,Y,X):: IF X<240 THEN 860
880 CALL DELSPRITE(#2,#3,#4)
890 CALL CHAR(140,"0001030703030301030303030301010100080C0F840E0C080C0C0C0C0808
0C0")
900 Q=22 :: CALL MOTION(#1,0,9)
910 Q=-Q :: CALL PATTERN(#1,118+Q)
920 CALL POSITION(#1,Y,X)
930 FOR I=1 TO 40 :: NEXT I :: IF X>240 THEN CALL DELSPRITE(#1)ELSE 910
940 CALL COLOR(1,5,4,2,5,4,3,5,4):: FOR I=5 TO 8 :: CALL COLOR(I,5,4):: NEXT I
950 DISPLAY AT(21,4)SIZE(21):"M O N K E Y - D O N G" :: DISPLAY AT(23,7)SIZE(13)
:"WIRD  GELADEN"
960 !
970 ! JE NACH KONFIGURATION
980 ! ZEILE 1010 ODER 1020
990 ! EINGEBEN
1000 !
1010 RUN "CS1"
1020 RUN "DSK1.MONKEYII"
```

MONKEY-DONG – das VORPROGRAMM ist hier zu Ende. Teil 2 auf S. 42!

Der TIP:

HOMECOMPUTER-Abo zum Spartarif!

Schon der altehrwürdige Sherlock Holmes bemerkte zu Dr. Watson: „Watson, seien Sie doch vernünftig und kombinieren Sie richtig!" Diesen Rat möchte Ihnen die HOMECOPUTER-Redaktion auch „mit auf den Weg" geben. Die Rede ist vom Kombinieren der drei besten Magazine aus dem TRONIC-Verlag. Die erhalten nämlich im KOMBI-ABO sechs Hefte von HOMECOMPUTER plus sechs HEFTE von COMPUTRONIC plus sechs Hefte von TIPS & TRICKS von CPU für den Schlagerpreis von nur 85,-- Mark (inclusive Zustellung). Das ist der „Inland-Preis". Das europäische Ausland zahlt 127,50 Mark.
Natürlich können Sie auch nur den HOMECOMPUTER abonnieren. In diesem Falle halten wir ein interessantes wie preiswertes Angebot für Sie bereit: Für sage und schreibe 30 Mark kommt der HOMECOMPUTER frei Haus. Ein Tip für alle „Watsons": Schauen Sie sich einmal die oben befindliche Abrufkarte an, füllen diese aus und dann ab damit zum TRONIC-Verlag, Postfach 41, 3444 Wehretal 1.
Die HOMECOMPUTER-Redaktion wünscht schon jetzt viel Spaß beim Software-Abo und – natürlich – beim „Kombinieren"!



„Hallo, Sie da! Ja, Sie. Sie können sich auf uns verlassen! Mit einem SOFTWARE-ABO oder einem Abonnement des HOMCOMUTER „liegen" Sie bei uns genau richtig! Lassen auch Sie sich überzeugen. Denn: Unser Service ist schnell, zuverlässig preiswert!"

„BESTELLUNGEN"



„Mein Herr, Sie wollen bestellen?" „Ja, was können Sie mir empfehlen?" – „Hmm. Als Vorspeise schlage ich Compute Mit vor. Der zweite Gang könnte aus der Computronic bestehen. Danach wäre die CPU nicht zu verachten. Als Hauptgericht würde ich die HOMECOMPUTER bestellen!"

Super-Software-Abo für alle Systeme!

In der letzten Ausgabe des HOMECOMPUTER hatten wir das große Super-Software-Abo für unsere Leser ins Leben gerufen. Die Resonanz war einfach überwältigend: ein wahrer Haufen an Zuschriften und Abos erreichten die Redaktion schon nach einigen Tagen nach Erscheinen des Heftes August/September.
Das Erfolgsgeheimnis ist rasch auf einen Nenner gebracht: Preiswerter war Qualität eben noch nie!
Denn, Sie haben die erstklassige und bequeme Möglichkeit, die tollen aktuellen Programme, die wir im HOMECOMPUTER vorstellen, zu einem Traumpreis zu ergattern! Das SOFTWARE-ABO gilt für alle Systeme und kostet im Jahr für 6 Kassetten ganze 69,90 Mark. Wir meinen, dies ist ein Preis, der sich sehen lassen kann! Das Abo ist auch für 6 Disketten zu bestellen. Diese sind ebenso günstig und für 84,90 zu haben.

Na, wenn das nichts ist? Sie bekommen die interessanten, irren Programme natürlich frei Haus, das ist klar. Außerdem haben Sie – falls einmal ein Datenträger defekt sein sollte – absolutes Rückgaberecht – eine Garantie, die wir unseren Lesern und Kunden einfach schuldig sind. Beachten Sie jedoch auch, daß das Software-Abo nicht mit einem Zeitschriften-Abonnement gekoppelt ist! Also, was gibt's jetzt noch zu überlegen? Ran an den „Software-Speck".
(Abrufkarte, siehe oben!)



„Müller, was haben Sie da?" „Das ist die neue Abrufkarte, Chef! „Alles klar!"

Fortsetzung von Seite 40!

MONKEY-DONG HAUPT-PROGRAMM

```
100 !       **************
110 !       *            *
120 !       *MONKEY--DONG*
130 !       *  VER  1.4  *
140 !       *            *
150 !       **************
160 !       *            *
170 !       *PROGRAMMIERT*
180 !       *     VON    *
190 !       *PETER HLAWNA*
200 !       * AM KOBEL 8 *
210 !       *82 ROSENHEIM*
220 !       *            *
230 !       **************
240 !       *            *
250 !       *  (C) 1985  *
260 !       *     BY     *
270 !       *PETER'S SOFT*
280 !       *            *
290 !       **************
300 !
310 CALL CHARSET :: CALL CLEAR :: K=2 :: Q,FELD=1 :: M=3 :: F=5000 :: PG,P=0 ::
CC=3000 :: DEF G(X)=INT(X/8)+1
320 !
330 ! ZEICHEN
340 !
350 ! ER,SIE
360 !
370 CALL CHAR(90,"0000010302070301")
380 CALL CHAR(96,"0001031F02070301070F3B0303060C180080C0E0C0C0C080C0F0D8C8C06030
10")
390 CALL CHAR(80,"0001031F0207030103030303030101030080C0E0C0C0C080C0C0C0C08080
A0")
400 CALL CHAR(104,"00010307030303010 70F1B1303060C080080C0F840E0C080E0F0DCC0C0603
018")
410 CALL CHAR(84,"0001030703030301030303030301010100 80C0F840E0C080C0C0C0C08080
C0")
420 CALL CHAR(100,"00010307030303111 71F0303030202060080C0E0C0C0C088E8F8C0C0C0404
060")
430 CALL CHAR(76,"000103070203030107 0F3B03233F00000080C0E040C0C080E0F0DCC0C4FC")
440 CALL CHAR(112,"03070D0103070F02C0E0B080C0E0F040")
450 CALL CHAR(127,"C0C0E0E0E080")
460 !
470 ! TONNEN,VOEGEL
480 !
490 CALL CHAR(120,"",121,"03070F0F0F0F07030",123,"C0E0F0F0F0F0E0C0")
500 CALL CHAR(64,"0000E0381E0F3F270",66,"00000060D0FEE0C00")
510 CALL CHAR(68,"000000060B7F07030",70,"0000071C78F0FCE40")
520 !
530 ! AFFE
540 !
550 CALL CHAR(128,"3F7EFCFCF8F8F0F0FC7E3F3F1F1F0F0FFFFFFFFFFFF7F3F3FFFFFFFFFFFFFEF
CFC")
560 CALL CHAR(134,"FFFFFFE7C3810000FFFFFFFFFFFFFFFF3CDBFFE7FF81817E")
570 CALL CHAR(132,"03071F3F3F3FFFFFC0F0F8FCFCFCFFFF")
580 !
590 ! LEITER,BAHN,HERZ
600 ! SCHAETZE,KREUZ
610 !
620 CALL CHAR(88,"FFFFC3C3FFFFC3C3")
630 CALL CHAR(115,"FFFFC33C3CC3FFFF")
640 CALL CHAR(108,"667EFF7E3C3C1818")
650 CALL CHAR(91,"3C3C7EFFFFFFFFFF")
660 CALL CHAR(92,"3C3C3CFFFFFFFF3C3C3C3C3C3C3C3C3C0",95,"")
670 CALL COLOR(10,10,1,9,16,1)
680 CALL COLOR(8,16,1,11,8,1)
690 CALL COLOR(12,10,1,13,7,1,14,15,1)
700 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL MAGNIFY(3):: RANDOMIZE
710 !
720 FOR I=1 TO 7 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I
730 !
740 ! BILDSCHIRMAUFBAU
```

```
750 !
760 CALL DELSPRITE(ALL):: GOSUB 1620 :: GOSUB 1590
770 ! BAHN
780 FOR I=8 TO 24 STEP 4
790 CALL HCHAR(I,1,115,32):: NEXT I :: CALL HCHAR(4,10,115,14)
800 ! LEITER
810 RESTORE 820 :: FOR I=1 TO 9 :: READ A,B :: CALL VCHAR(A,B,88,4):: NEXT I
820 DATA 2,24,4,24,8,5,8,19,12,26,16,8,16,17,20,25,4,13
830 ! SCHAETZE
840 FOR I=1 TO 6
850 READ A,B
860 CALL HCHAR(A,B-1,32,3):: CALL HCHAR(A,B,91):: NEXT I
870 DATA 7,18,11,14,15,6,15,28,19,6,23,28
880 ! AFFE
890 FOR I=5 TO 7 :: FOR J=28 TO 30 :: READ A :: CALL HCHAR(I,J,A):: NEXT J :: NE
XT I
900 DATA 128,136,129,130,135,131,132,134,133
910 ! SIE
920 CALL HCHAR(2,17,90):: CALL HCHAR(2,18,127):: CALL HCHAR(3,17,112):: CALL HCH
AR(3,18,113)
930 ! TONNEN
940 D=MIN(3,K)
950 C=CC :: T=1 :: A=50 :: FOR I=40 TO 168 STEP 32 :: A=-A :: FOR J=1 TO D :: T=
T+1 :: CALL SPRITE(#T,120,10,I,256,0,A)
960 FOR L=1 TO (250/D):: NEXT L :: NEXT J :: NEXT I
970 T=1 :: A=5 :: FOR I=1 TO 5 :: A=-A :: FOR J=1 TO D :: T=T+1 :: CALL MOTION(#
T,0,A):: NEXT J :: NEXT I
980 IF K>3 THEN GOSUB 3030
990 M=M-1 :: IF M<0 THEN 1370
1000 !
1010 ! SPIELBEGINN
1020 !
1030 CALL JOYST(1,XJ,YJ):: IF XJ+YJ=0 THEN 1030 ELSE GOSUB 1590
1040 CALL SPRITE(#1,104,15,168,16)
1050 CALL KEY(1,KEY,ST):: CALL JOYST(1,XJ,YJ):: CALL MOTION(#1,0,2*XJ)
1060 IF KEY=18 THEN GOSUB 1270
1070 IF YJ<>0 THEN GOSUB 1140
1080 Q=-Q :: IF XJ=-4 THEN CALL PATTERN(#1,88+8*Q)ELSE IF XJ=4 THEN CALL PATTERN
(#1,94+10*Q)
1090 CALL COINC(ALL,Z):: CALL POSITION(#1,Y,X):: IF X<8 OR X>250 OR Z THEN 1550
1100 C=C-5 :: GOTO 1050
1110 !
1120 ! KLETTERN
1130 !
1140 CALL PATTERN(#1,100):: CALL MOTION(#1,0,0)
1150 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF YJ=-4 THEN 1160 ELSE CALL GCHAR(G(Y),G(X+7),A)::
 IF A<>88 THEN RETURN ELSE 1170
1160 IF Y>152 THEN 1090 ELSE CALL GCHAR(G(Y)+2,G(X+7),A):: IF A<>88 THEN RETURN
1170 CALL MOTION(#1,-YJ,0):: FOR I=1 TO 20 :: CALL COINC(ALL,A):: IF A THEN ON F
ELD GOTO 1550,2740
1180 NEXT I
1190 CALL POSITION(#1,Y,X):: C=C-5 :: CALL COINC(ALL,A):: IF A=-1 THEN 1550
1200 CALL GCHAR(G(Y)+2,G(X-1),A)
1210 IF FELD=2 THEN GOSUB 2790
1220 IF A=115 THEN 1230 ELSE CALL JOYST(1,XJ,YJ):: CALL MOTION(#1,-YJ,0):: GOTO
1190
1230 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL LOCATE(#1,G(Y)*8-8,X):: IF Y<20 THEN 1680 ELSE R
ETURN
1240 !
1250 ! SPRUNG
1260 !
1270 CALL PATTERN(#1,76):: CALL POSITION(#1,Y,X):: CALL LOCATE(#1,Y-8,X):: CALL
GCHAR(G(Y)+1,G(X+7),A):: IF A=91 THEN GOSUB 1300
1280 FOR I=1 TO 30 :: CALL COINC(ALL,A):: IF A THEN ON FELD GOTO 1550,2740
1290 NEXT I :: C=C-75 :: CALL POSITION(#1,Y,X):: CALL PATTERN(#1,84):: CALL LOCA
TE(#1,Y+8,X):: RETURN
1300 P=INT(RND*5)*100+100
1310 GOSUB 1620
1320 CALL HCHAR(G(Y)+1,G(X),P/100+48):: CALL HCHAR(G(Y)+1,G(X)+1,48,2)
1330 FOR J=1 TO 3 :: CALL SOUND(100,440,0):: CALL SOUND(100,550,0):: CALL SOUND(
100,660,0):: NEXT J :: RETURN
```

```
1340 !
1350 ! SCHLUSS?
1360 !
1370 CALL DELSPRITE(ALL)
1380 CALL CLEAR :: CALL CHARSET
1390 FOR J=1 TO 8 :: CALL COLOR(J,16,1):: NEXT J
1400 DISPLAY AT(10,11):"GAME OVER"
1410 DISPLAY AT(14,8):"SCORE     :";PG :: DISPLAY AT(15,8):"HIGHSCORE:";HI
1420 DISPLAY AT(18,5):"NOCH EINMAL? (J/N) J"
1430 ACCEPT AT(18,24)VALIDATE("JNJn")SIZE(-1):A$
1440 IF A$="J" OR A$="j" THEN 310
1450 END
1460 !
1470 ! FREIFIGUR
1480 !
1490 F=F+5000 :: M=M+1
1500 DISPLAY AT(1,1)SIZE(8):RPT$("hj",M):: DISPLAY AT(2,1)SIZE(8):RPT$("ik",M)
1510 RETURN
1520 !
1530 ! MAENNCHEN KAPUTT
1540 !
1550 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL PATTERN(#1,92):: CALL COLOR(#1,16)
1560 CALL SOUND(300,440,0):: CALL SOUND(300,330,0):: CALL SOUND(300,220,0):: CAL
L SOUND(500,110,0)
1570 CALL MOTION(#1,-7,0):: CALL POSITION(#1,Y,X):: IF Y>5 THEN 1570 ELSE CALL D
ELSPRITE(#1):: IF PG>F THEN GOSUB 1470
1580 ON FELD GOTO 990,2770
1590 ! ANZEIGE DER MAENNCHEN
1600 DISPLAY AT(1,1)SIZE(8):RPT$("hj",M):: DISPLAY AT(2,1)SIZE(8):RPT$("ik",M)::
 RETURN
1610 ! PUNKTANZEIGE
1620 PG=PG+P :: DISPLAY AT(1,9):PG;: HI=MAX(PG,HI)
1630 DISPLAY AT(1,20):"HI:";HI :: IF PG>=F THEN GOSUB 1470
1640 RETURN
1650 !
1660 ! 1.FELD GESCHAFFT
1670 !
1680 IF FELD=2 THEN 2840 ELSE FELD=2
1690 IF X>120 THEN 1720
1700 CALL MOTION(#1,0,8):: CALL PATTERN(#1,84)
1710 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF X<120 THEN 1710 ELSE 1740
1720 CALL MOTION(#1,0,-8):: CALL PATTERN(#1,80)
1730 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF X>120 THEN 1720 ELSE CALL PATTERN(#1,84)
1740 CALL MOTION(#1,0,0)
1750 FOR J=1 TO 3 :: CALL SOUND(100,440,0):: CALL SOUND(100,550,0):: CALL SOUND(
100,660,0):: CALL SOUND(100,770,0):: NEXT J
1760 P=MAX(C,0):: GOSUB 1620 :: DISPLAY AT(4,23):P :: CC,C=CC+2000
1770 FOR J=1 TO 3 :: CALL HCHAR(1,17,108):: FOR L=1 TO 200 :: NEXT L :: CALL HCH
AR(1,17,32):: FOR L=1 TO 100 :: NEXT L :: NEXT J
1780 GOSUB 2920
1790 !
1800 ! 2. FELD
1810 !
1820 ! ZEICHEN
1830 !
1840 ! LIFT,SCHLUEESEL
1850 !
1860 CALL CHAR(60,"",61,"808080808080 80FF0",63,"02020202020202FE")
1870 CALL CHAR(40,"0303030303030303")
1880 CALL CHAR(89,"1C22221C08381838")
1890 !
1900 ! FLAMMEN,TUER
1910 !
1920 CALL CHAR(64,"",65,"FFFFFFFFFF7E7E3C0",67,"")
1930 CALL CHAR(33,"0003070F1F3F7F7F00C0E0F0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFFFF")
1940 FOR I=2 TO 7 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I
1950 CALL COLOR(1,7,1,2,12,1)
1960 XX=-3 :: M=M+1 :: P=0 :: Q1=1
1970 !
1980 ! BILDSCHIRMAUFBAU
1990 !
```

```
2000 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: GOSUB 1620 :: GOSUB 1590
2010 ! BAHN
2020 RESTORE 2030 :: FOR I=1 TO 8 :: READ A,B,C :: CALL HCHAR(A,B,115,C):: NEXT
I
2030 DATA 4,20,11,8,18,15,12,9,24
2040 DATA 14,1,4,16,7,26,20,7,26,24,7,26,5,1,4
2050 ! LEITERN
2060 FOR I=1 TO 5 :: READ A,B :: CALL VCHAR(A,B,88,4):: NEXT I
2070 DATA 4,21,8,29,12,20,20,11,20,22
2080 ! TUEREN
2090 CALL HCHAR(9,28,33):: CALL HCHAR(9,29,35):: CALL HCHAR(9,30,34)
2100 CALL HCHAR(10,28,35,3):: CALL HCHAR(11,28,35,3)
2110 CALL HCHAR(5,20,33):: CALL HCHAR(5,21,35):: CALL HCHAR(5,22,34)
2120 CALL HCHAR(6,20,35,3):: CALL HCHAR(7,20,35,3)
2130 ! SCHLUESSEL
2140 CALL HCHAR(4,2,89):: CALL HCHAR(13,2,89)
2150 ! AUFZUG
2160 CALL VCHAR(3,5,40,22)
2170 CALL SPRITE(#2,60,12,184,33,-4,0)
2180 ! SIE
2190 CALL HCHAR(2,24,90):: CALL HCHAR(2,25,127):: CALL HCHAR(3,24,112):: CALL HC
HAR(3,25,113)
2200 ! AFFE
2210 FOR I=5 TO 7 :: FOR J=30 TO 32 :: READ A :: CALL HCHAR(I,J,A):: NEXT J :: N
EXT I
2220 DATA 128,136,129,130,135,131,132,134,133
2230 ! FLAMMEN
2240 FOR I=3 TO 5
2250 READ A,B :: CALL SPRITE(#I,64,10,A,B,0,XX):: NEXT I
2260 DATA 168,152,104,120,72,220
2270 IF K=2 THEN 2330
2280 RESTORE 2290 :: FOR I=6 TO 8 :: READ A,B :: CALL SPRITE(#I,64,10,A,B,0,XX):
: NEXT I
2290 DATA 136,180,72,150,40,190
2300 IF K=3 THEN 2330
2310 RESTORE 2320 :: FOR I=9 TO 11 :: READ A,B :: CALL SPRITE(#I,64,10,A,B,0,XX)
:: NEXT I
2320 DATA 168,210,104,220,136,80
2330 GOSUB 2790
2340 IF M=0 THEN 1370
2350 !
2360 ! SPIELBEGINN
2370 !
2380 CALL JOYST(1,XJ,YJ):: IF XJ+YJ=0 THEN 2330
2390 M=M-1 :: GOSUB 1590
2400 CALL SPRITE(#1,80,15,168,230)
2410 CALL KEY(1,KEY,ST):: CALL JOYST(1,XJ,YJ):: CALL MOTION(#1,0,2*XJ)
2420 IF YJ THEN GOSUB 1140
2430 IF KEY=18 THEN GOSUB 1270 :: GOTO 2450
2440 Q=-Q :: IF XJ=-4 THEN CALL PATTERN(#1,88+8*Q)ELSE IF XJ=4 THEN CALL PATTERN
(#1,94+10*Q)
2450 CALL COINC(ALL,A):: CALL POSITION(#1,Y,X):: IF A OR X<38 OR X>250 THEN 2740
2460 GOSUB 2790 :: C=C-5 :: IF RND<.1 THEN GOSUB 3110
2470 GOTO 2410
2480 !
2490 ! IM AUFZUG
2500 !
2510 CALL PATTERN(#1,80):: CALL MOTION(#1,-4,0):: CALL POSITION(#2,Y2,X2):: CALL
 LOCATE(#1,MAX(Y2-2,1),32):: FOR I=1 TO 200 :: NEXT I
2520 CALL JOYST(1,XJ,YJ)
2530 IF XJ<>0 THEN 2560
2540 GOSUB 2790
2550 GOTO 2520
2560 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL POSITION(#1,Y,X):: IF XJ=-4 THEN 2590 ELSE CALL
PATTERN(#1,84):: CALL LOCATE(#1,Y,X+20)
2570 IF Y>170 OR Y<90 THEN 2740 ELSE IF Y<155 AND Y>138 OR Y<120 AND Y>112 THEN
2740
2580 CALL LOCATE(#1,INT(Y/32)*32+8,X+20):: GOTO 2410
2590 CALL PATTERN(#1,80):: CALL LOCATE(#1,Y,X-16)
2600 IF Y>100 OR Y<85 THEN 2650 ELSE CALL LOCATE(#1,11*8,X-16)
2610 CALL GCHAR(13,2,A):: IF A=89 THEN P=INT(RND*5)*100+100 :: C=C+1000 ELSE 269
```

ENDSPURT: RETTEN SIE APPLEBEE!

```
0
2620 CALL HCHAR(13,2,P/100+48):: CALL HCHAR(13,3,48,2)
2630 GOSUB 1620 :: GOSUB 1330 :: IF PG>=F THEN GOSUB 1470
2640 CALL VCHAR(9,28,32,3):: CALL VCHAR(9,29,88,3):: CALL VCHAR(9,30,32,3):: GOT
O 2690
2650 IF Y>37 OR Y<12 THEN 2740 ELSE CALL LOCATE(#1,16,X-16)
2660 CALL GCHAR(4,2,A):: IF A=89 THEN P=INT(RND*5)*100+100 :: C=C+1000 :: CALL H
CHAR(4,2,P/100+48):: CALL HCHAR(4,3,48,2)
2670 GOSUB 1620 :: GOSUB 1330 :: IF PG>=F THEN GOSUB 1470
2680 CALL VCHAR(5,20,32,3):: CALL VCHAR(5,21,88,3):: CALL VCHAR(5,22,32,3)
2690 CALL KEY(1,KEY,ST):: CALL JOYST(1,XJ,YJ):: CALL MOTION(#1,0,2*XJ)
2700 IF KEY=18 THEN GOSUB 1270
2710 GOSUB 2790 :: IF RND<.1 THEN GOSUB 3110
2720 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF X<4 OR X>23 THEN 2740 ELSE 2690
2730 ! MAENNCHEN KAPUTT 2
2740 CALL COINC(#1,#2,10,A):: IF A=-1 THEN 2510
2750 CALL MOTION(#1,0,0):: FOR J=3 TO 11 :: CALL MOTION(#J,0,0):: NEXT J
2760 GOTO 1550
2770 FOR J=3 TO 11 :: CALL MOTION(#J,0,XX):: NEXT J :: GOTO 2380
2780 ! FLAMMEN UMDREHEN?
2790 CALL POSITION(#3,Y3,X3):: IF X3<104 THEN XX=4 ELSE IF X3>152 THEN XX=-4 ELS
E RETURN
2800 FOR J=3 TO 11 :: CALL MOTION(#J,0,XX):: NEXT J :: RETURN
2810 !
2820 ! 2.FELD GESCHAFFT
2830 !
2840 FELD=1 :: FOR I=3 TO 11 :: CALL MOTION(#I,0,0):: NEXT I
2850 CALL MOTION(#1,0,8):: CALL PATTERN(#1,84)
2860 CALL POSITION(#1,Y,X):: IF X<174 THEN 2860
2870 CALL MOTION(#1,0,0):: FOR I=1 TO 3 :: CALL SOUND(100,440,0):: CALL SOUND(10
0,550,0):: CALL SOUND(100,660,0):: CALL SOUND(100,770,0)
2880 NEXT I :: P=C :: GOSUB 1620 :: DISPLAY AT(4,24):C
2890 FOR J=1 TO 3 :: CALL HCHAR(1,24,108):: FOR L=1 TO 200 :: NEXT L :: CALL HCH
AR(1,24,58):: FOR L=1 TO 100 :: NEXT L :: NEXT J
2900 K=K+1 :: M=M+1 :: GOSUB 2920 :: GOTO 370
2910 !
2920 ! ZWISCHENSPIEL
2930 !
2940 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL HCHAR(22,1,115,32):: P=0 :: GOSUB
1620 :: X1=5 :: P=100 :: DISPLAY AT(8,13):P
2950 GOSUB 1590 :: FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(1,16,1):: NEXT I :: CALL SPRITE(#1
,100,15,152,126)
2960 CALL CHAR(120,"000303010307070F1F1F1F1F0F070300C0C080C0E0E0F0F8F8F8F8F0
F0E0C0")
2970 CALL SPRITE(#2,120,INT(RND*14)+3,1,INT(RND*200)+25,X1,0)
2980 CALL JOYST(1,XJ,YJ):: CALL MOTION(#1,0,5*XJ)
2990 CALL COINC(#1,#2,10,A):: IF A=-1 THEN 3010 ELSE CALL POSITION(#2,Y,X):: IF
Y<171 THEN 2980
3000 P=0 :: CALL DELSPRITE(ALL):: RETURN
3010 CALL DELSPRITE(#2):: GOSUB 1620 :: P=P+10 :: X1=X1+2 :: DISPLAY AT(8,13)BEE
P:P :: GOTO 2970
3020 ! VOEGEL
3030 T=17 :: FOR I=30 TO 126 STEP 64 :: FOR J=1 TO K-3 :: CALL SPRITE(#T,64,12,I
,1,0,50):: T=T+1
3040 FOR L=1 TO (280/(K-3)):: NEXT L :: NEXT J :: NEXT I
3050 FOR I=17 TO 22 :: CALL MOTION(#I,0,10):: NEXT I
3060 T=23 :: FOR I=62 TO 158 STEP 64 :: FOR J=1 TO K-3 :: CALL SPRITE(#T,68,12,I
,1,0,-50):: T=T+1
3070 FOR L=1 TO (280/(K-3)):: NEXT L :: NEXT J :: NEXT I
3080 FOR I=23 TO 28 :: CALL MOTION(#I,0,-10):: NEXT I
3090 RETURN
3100 ! FLAMMEN EIN/AUS
3110 Q1=-Q1 :: IF Q1=1 THEN CALL CHAR(64,"")ELSE CALL CHAR(64,"00000818181C4D77")
3120 RETURN
```

TIPS & TRICKS

TI-99/4A

Vier „goldene" Tips für Ihren TI!

Er ist zwar schon etwas „in die Jahre gekommen", der TI-99/4A. Dennoch gibt es viele User „in diesem, unseren Lande" (aber auch im Ausland), die den TI zu schätzen wissen. Deshalb hat die HOMECOMPUTER-Redaktion hier einige Tips zusammengestellt. (M.K.)

1) Der TI Sprachsynthesizer läßt sich von Extended Basic aus bekanntlich über CALL SAY ansprechen. Dazu nun einige Tips:
Das Ungleich- bzw. Number-Zeichen # ermöglicht ein schnelleres und zusammenhängenderes Sprechen. Am Anfang sollte es nur einmal stehen (der Computer „verschluckt" sonst Buchstaben), zwischen den Worten je zweimal.
Beispiel: 100 CALL SAY("#PRESS## ANY##KEY")
Mehr als zwei # – Zeichen ermöglichen ein beliebiges Wiederholen von Worten.
Beispiel: 100 CALL SAY("#A###")
Außerdem klingen eine Reihe von Worten bzw. Buchstaben gleich, so daß man hier auch Speicherplatz sparen kann.

–	=	negative
+	=	positive
.	=	point
M	=	am
S	=	as

B	=	be
BY	=	buy
I	=	eye
W	=	you
y	=	why ...

Außerdem können statt ohne, two, etc. die Zahlen auch direkt als 1, 2, ... eingegeben werden.
Beispiel: Statt CALL SAY("I AM, YOU ARE") nur CALL SAY(" I M, U R")

* * *

2) Vielen TI-Basic Programmierern ist gar nicht bewußt, was für Extended Basic-Fans selbstverständlich ist: Um eine Zeilennummer zu editieren, muß man auch in TI-Basic nicht EDIT Zeilennummer eingeben! Es reicht, die Taste FCTN und gleichzeitig X oder E zu drücken, und schon ist man im Edit-Modus. Im Extended Basic gibt es den Befehl EDIT übrigens gar nicht.

* * *

3) Eine Reihe von TI-Usern besitzen keine Joysticks und schreiben deshalb die Programme als Zeitschriften um, damit Sie die Tastatur verwenden können. Dabei wird oft unnötige Arbeit geleistet. Denn die Abfrage der Fire-Taste des Joystick gilt gleichzeitig für die Tastatur. Fire-Taste Eins liefert den gleichen Code wie Q, Fire-Taste Zwei die gleichen Code wie Y. Auch bei Modulen können Q bzw. Y anstatt der Fire-Tasten verwendet werden.

* * *

4) Und nun noch einige Tips für echte Insider, „Hacker" und Programmierfreaks: Wenn Ihr ein echtes Superspiel entwickelt, dann wird oft fast der gesamte Speicherbereich des TI-99 belegt, und irgendwann (kurz vor Schluß ...) bricht das Programm ab: MEMORY FULL! Jetzt hilft nur eins: Kürzen, wo es nur geht. Daß zunächst alle REM-Zeilen gelöscht werden müssen, ist klar. Auch die Print-Zeilen mit der Spielanleitung o. ä. müssen gekürzt werden, denn sie brauchen viel Speicherplatz. Wenn das Programm dann immer noch nicht läuft, wird es problematisch. Sollten SUB-Unterprogramme enthalten sein, so sollte man versuchen, diese durch Gosub-Return-Unterprogramme zu ersetzen.

Denn: Alle Variablen in einem SUB-Unterprogramm (eine sogenannte „Prozedur") sind lokale Variablen. Sie werden wie völlig neue Variablen behandelt; sogar wenn Variablen mit dem gleichen Namen im Hauptprogramm vorkommen. Also Vorsicht beim Kürzen! Ein weiterer Schritt ist es, die Namen der Variablen zu kürzen. Aus MONAT=12 wird M=12, aus WOCHE=52 wird W=52, etc.. Auch hier ist Vorsicht geboten, damit man einen Buchstaben nicht zweimal verwendet.

Und hier nun der eigentliche Trick:
Wenn man, wie eben geschildert, den Namen einer Variablen ändern will, so muß man wirklich alle Zeilen, in denen diese Variable vorkommt, kennen. Und wer einmal ein meterlanges Programm untersucht hat, dem wird eine Variable wie die oft zitierte Nadel im Heuhaufen vorkommen. Leider fehlt dem TI-99 natürlich auch ein Befehl, der alle Zeilennummern ausgibt, in der eine bestimmte Variable vorkommt. Deshalb gehen Sie am besten wie folgt vor:
Nehmen wir einmal an, Sie suchen alle Zeilen mit der Variablen PUNKTESTAND, um sie beispielsweise durch P zu ersetzen. Dann geben Sie ein:
1 PUNKTESTAND(1)=1
Bacis-Kenner werden den Trick vielleicht schon verstanden haben. Der Computer läßt es nämlich nicht zu, eine Variable in verschiedenen Dimensionen mit dem gleichen Namen zu versehen. Wenn nun RUN eingegeben wird, so bricht der Computer sofort ab und gibt die erste Zeilennummer an, in der die Variable PUNKTESTAND vorkommt. Denn der TI hat PUNKTESTAND ja schon als Feld verstanden, nicht als einfache Variable. Nun ändern Sie die Variable in der entsprechenden Zeile in P um und geben wieder RUN ein. Der Computer nennt Ihnen die nächste Zeile und so weiter. Sobald das Programm nicht mehr abbricht, haben Sie alle Variablen „umgetauft". Nun müssen Sie nur noch Zeile 1 löschen, fertig!

Übrigens, falls Sie eine dimensionierte Variable umnennen wollen, geben Sie in Zeile 1 den gleichen Namen einfach wie eine normale Variable ein.
Beispiel: ERGEBNIS(10) in E(10)
Zeile 1: ERGEBNIS=1 : Das Programm bricht bei allen ERGEBNIS(X) ab!

HOMECOMPUTER sucht noch weitere TIPS & TRICKS! Schreibt uns doch!

Wer ist der schlaueste Spion? Na klar, es ist

AGENT 0/8/15

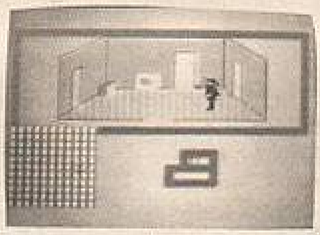
Atari 800 XL



„Gestatten, Agent 0/8/15! Gehen Sie mit mir auf eine spannende Suche nach Geheim-Papieren!"

Erleben Sie mit dem „SUPER-AGENTEN 0/8/15" ein phantastisches 3 D-Abenteuer auf Ihrem Atari!

Original-Screen-Foto!



A
G
E
N
T

In diesem Game übernimmt der Spieler die Rolle eines Agenten, der den Auftrag hat, einer Gangsterbande geheimes Material zu entwenden. Zu diesem Zweck befindet man sich in einem großen Haus, das insgesamt aus 121 Räumen besteht, die in einem 11 x 11 großen Raster angelegt sind. Zuerst gilt es, fünf Kombinationen zu finden, um den Safe öffnen zu können. Die Zimmer, in denen Kombinationen versteckt sind, sind auf der vor dem Spiel erscheinenden Karte violett markiert. Diese Karte kann man sich einige Sekunden ansehen bis das Spiel beginnt.

Während dem Spiel bleibt die Karte immer noch sichtbar. Jetzt ist allerdings nur noch die eigene Position markiert. Es gilt nun, sich an die Verstecke zu erinnern und die 5 Kombinationen zu finden. Sie sind in den Möbeln versteckt, die es in dem größten Teil der Zimmer gibt. Um eines der Möbelstücke zu untersuchen, muß man an sie heranlaufen. An die Möbel in der linken oberen Ecke muß man von rechts herangehen (nicht von unten), an die an der oberen Wand von unten.

Beim Suchen ist jedoch Vorsicht geboten, denn in manchen Möbeln, in denen sich keine Kombinationen befinden, sind Bomben versteckt, die man beim Anheben der Möbel auslöst. Hat man alle 5 Kombinationen gefunden, kann man den Safe öffnen. Nun ist im linken oberen Raum der Ausgang, durch den man nun noch das Haus verlassen muß. Hat man auch dies geschafft, so ist das Spiel gewonnen.
Allerdings muß alles möglichst schnell geschehen, da eine Zeitbombe nach ca. 2 Minuten alles zur Explosion bringt.(red)

Wichtig: Dieses Programm ist für Diskettenbetrieb vorgesehen. Damit es auf Kassette lauffähig wird, müssen alle RUN"D: Filename.Ext" in CLOAD geändert werden. Nach dem Laden muß jetzt noch RUN eingegeben werden.

AGENT 0/8/15

TEIL EINS

```
1 REM ************************
2 REM *    ZEICHENSATZ FUER   *
3 REM *       AGENT 0/8/15    *
4 REM ************************
5 REM
3010 DIM Y(2),P(2):FOR J=0 TO 2:Y(J)=PEE
K(106)-(J+1)*8:P(J)=Y(J)*256
3015 GRAPHICS 0:POKE 710,0:POKE 752,1:PO
SITION 9,11:? "Zeichensatz generieren"
3020 IF J=2 THEN FOR I=0 TO 512:POKE P(J
)+I,PEEK(57344+I):NEXT I
3030 READ C:IF C=-1 THEN NEXT J:RUN "D:A
GENT2.BAS"
3040 FOR R=0 TO 7:READ B:POKE P(J)+C*8+R
,B:NEXT R:GOTO 3030
3050 DATA 97,0,0,0,3,15,61,245,213
```

Dieses Spiel ist einfach . . .



```
3060 DATA 98,15,61,245,213,85,85,85,85
3070 DATA 99,85,85,87,95,93,124,241,196
3080 DATA 100,125,244,209,68,17,68,17,68
3090 DATA 101,85,85,85,85,85,87,95,93
3100 DATA 102,87,92,93,124,241,196,17,68
3110 DATA 103,255,255,213,213,213,213,21
3,213
3120 DATA 104,255,255,87,87,87,87,87,87
3130 DATA 105,213,213,213,213,213,213,21
3,213
3140 DATA 106,87,87,87,87,87,87,87,87
3150 DATA 107,85,85,85,85,85,85,85,85
3160 DATA 108,17,68,17,68,17,68,17,68
3170 DATA 109,213,213,213,213,213,213,25
5,255
3180 DATA 110,87,87,87,87,87,87,255,255
3190 DATA 1,255,255,85,85,85,85,85,85
3200 DATA 3,85,85,85,85,85,85,255,255
3210 DATA 4,255,255,192,192,192,192,192,
192
3220 DATA 5,0,0,0,0,0,0,0,3
3230 DATA 6,255,255,3,3,3,3,3,3
3240 DATA 7,0,0,0,0,0,0,0,192
3250 DATA 8,192,192,192,192,192,192,192,
192
3260 DATA 9,3,3,3,3,3,3,3,3
3270 DATA 10,255,255,0,0,0,0,0,0
3280 DATA 11,240,124,95,87,85,85,85,85
3290 DATA 12,0,0,0,192,240,124,95,87
3300 DATA 13,213,117,53,125,31,71,17,68
3310 DATA 27,85,85,85,85,85,213,213,117
3320 DATA 15,85,85,213,245,53,125,31,71
3330 DATA 26,61,79,19,68,17,68,17,68
3340 DATA 65,213,245,205,195,192,192,192
,192
3350 DATA 66,85,85,85,85,213,53,53,53
3360 DATA 67,192,192,192,192,192,192,192
,112
3370 DATA 68,53,53,53,53,53,53,53,53
3380 DATA 69,53,53,245,245,53,125,31,71
3390 DATA 70,85,85,85,85,87,92,92,92
3400 DATA 71,87,95,115,195,3,3,3,3
3410 DATA 72,92,92,92,92,92,95,95,92
3420 DATA 73,3,12,13,60,241,196,17,68
3430 DATA 74,92,92,92,92,92,92,92,92
3440 DATA 75,87,87,199,215,55,127,31,71
3450 DATA 76,213,213,215,223,221,252,241
,196
3460 DATA 77,42,170,170,170,171,175,175,
175
3470 DATA 78,170,170,170,170,254,255,255
,255
3480 DATA 79,170,170,170,170,186,170,186
,170
3490 DATA 80,175,175,175,171,170,174,170
,48
3500 DATA 81,255,255,255,254,170,238,170
,0
3510 DATA 82,186,170,170,170,170,170,168
,48
3520 DATA 83,85,85,87,95,127,255,255,255
3530 DATA 84,255,255,255,254,250,255,235
,238
3540 DATA 85,245,245,181,181,181,245,191
,191
3550 DATA 86,255,255,255,255,255,255,255
,255
3560 DATA 87,250,234,255,234,235,236,241
,200
3570 DATA 96,177,180,241,196,17,68,17,68
3580 DATA 89,255,235,235,235,235,235,235
,255
3590 DATA 33,255,255,240,192,194,204,200
,193
3600 DATA 34,255,255,0,65,60,105,195,170
3610 DATA 35,255,255,15,3,131,51,35,67
3620 DATA 36,193,200,204,194,192,240,255
,255
3630 DATA 37,170,195,105,60,65,0,255,255
3640 DATA 38,67,35,51,131,3,15,255,255
3650 DATA 39,95,122,255,234,234,235,234,
234
3660 DATA 40,255,170,255,171,171,235,171
,171
3670 DATA 41,245,245,181,181,181,181,181
,181
3680 DATA 42,255,234,234,235,234,234,234
,255
3690 DATA 43,255,171,171,235,171,171,171
,255
3700 DATA 44,181,181,181,181,181,181,255
,255
3710 DATA 45,181,181,181,181,181,181,181
,181
3720 DATA 16,0,48,204,204,252,204,204,48
3730 DATA 17,0,12,60,12,12,12,12,12
3740 DATA 18,0,48,204,12,48,192,192,252
3750 DATA 19,0,48,204,12,48,12,204,48
3760 DATA 20,0,192,192,192,204,204,252,1
2
3770 DATA 21,0,252,192,192,48,12,204,48
3780 DATA 22,0,48,204,192,240,204,204,48
3790 DATA 23,0,252,12,12,60,48,48,48
3800 DATA 24,0,48,204,204,48,204,204,48
3810 DATA 25,0,48,204,204,60,12,204,48
3820 DATA 46,95,122,255,234,234,234,235,
239
3830 DATA 47,255,170,255,171,171,171,171
,235
3840 DATA 48,245,245,181,181,181,181,181
,181
3850 DATA 49,235,234,234,238,234,234,234
,255
3860 DATA 50,171,171,171,235,171,171,171
,255
3870 DATA 51,181,181,181,181,181,181,213
,85
3880 DATA 52,95,122,255,238,238,238,238,
238
3890 DATA 53,255,170,255,171,171,171,171
,171
3900 DATA 54,245,245,53,245,181,173,173,
173
3901 DATA 55,238,238,238,238,238,239,250
,255
3902 DATA 56,171,171,171,171,171,255,171
,255
3903 DATA 57,173,173,173,173,173,173,173
,173
3904 DATA 58,237,125,93,85,85,85,85,85
3910 DATA 111,0,0,0,3,14,58,235,186
3911 DATA 112,12,59,250,174,239,186,238,
235
3912 DATA 113,0,0,192,176,172,248,236,17
6
3913 DATA 114,238,59,14,3,0,0,0,0
3914 DATA 115,189,185,238,176,192,0,0,0
3915 DATA 116,192,0,0,0,0,0,0,0,-1
3916 DATA 97,0,252,252,252,252,252,252,0
3917 DATA 98,0,63,63,63,63,63,63,0
3918 DATA 99,245,245,245,245,247,252,240
,240
3919 DATA 100,87,87,119,255,247,247,215,
215
3920 DATA 101,213,213,221,255,223,223,21
5,215
3921 DATA 102,95,95,95,95,223,63,15,15
3922 DATA 103,243,243,243,243,255,255,24
3,243
3923 DATA 104,215,215,87,87,255,255,87,8
7
3924 DATA 105,215,215,213,213,255,255,21
3,213
3925 DATA 106,207,207,207,207,255,255,20
7,207
3926 DATA 107,243,243,243,243,243,243,24
```

```
3,243
3927 DATA 108,87,87,87,87,87,87,87,87
3928 DATA 109,213,213,213,213,213,213,21
3,213
3929 DATA 110,207,207,207,207,207,207,20
7,207
3930 DATA 111,0,0,0,3,15,63,62,254
3931 DATA 112,15,63,254,250,234,170,170,
170
3932 DATA 113,255,235,171,171,171,171,17
1,171
3933 DATA 114,255,235,234,234,234,234,23
4,234
3934 DATA 115,240,252,191,175,171,170,17
0,170
3935 DATA 116,0,0,0,192,240,252,188,191
3936 DATA 117,251,250,234,234,234,234,23
4,234
3937 DATA 118,170,234,186,174,171,170,17
0,170
3938 DATA 119,171,171,171,171,171,239,18
6,234
3939 DATA 120,234,234,234,234,234,251,17
4,171
3940 DATA 121,170,171,174,186,234,170,17
0,170
3941 DATA 122,239,175,171,171,171,171,17
1,171
3942 DATA 54,255,234,234,234,234,234,255
,234
3943 DATA 3,255,170,171,171,171,171,255,
170
3944 DATA 4,234,234,170,170,170,170,255,
170
3945 DATA 5,171,171,170,170,170,170,255,
170
3946 DATA 6,170,170,234,234,234,234,255,
170
3947 DATA 7,171,171,171,171,171,171,255,
171
3948 DATA 8,85,255,85,221,221,255,85,255
3949 DATA 9,0,0,0,0,3,15,60,240
3950 DATA 10,3,15,60,240,192,0,0,0
3951 DATA 11,192,0,0,0,0,0,0,0
3952 DATA 12,255,255,255,0,0,0,0,0
3953 DATA 33,204,204,204,204,204,204,204
,204
3954 DATA 34,60,60,60,60,60,60,60,60
3955 DATA 35,3,3,3,3,3,3,3,3
3956 DATA 36,58,58,58,58,58,58,58,58
3957 DATA 37,0,0,0,0,0,0,0,252
3958 DATA 38,3,3,3,3,3,3,15,252
3959 DATA 39,172,172,172,172,172,172,172
,175
3960 DATA 40,3,0,0,0,15,62,250,234
3961 DATA 41,255,60,63,234,170,170,170,1
70
3962 DATA 42,192,0,0,192,176,172,175,171
3963 DATA 43,58,58,58,58,58,58,58,250
3964 DATA 44,204,204,204,204,204,204,191
,172
3965 DATA 45,255,255,255,255,255,255,255
,255
3966 DATA 46,192,192,192,192,192,192,192
,192
3967 DATA 47,171,171,171,171,171,171,171
,171
3968 DATA 48,234,234,234,234,234,234,234
,234
3969 DATA 49,7,31,127,255,255,255,255,25
5
3970 DATA 50,0,0,0,1,7,31,127,255
3971 DATA 51,208,244,253,255,255,255,255
,255
3972 DATA 52,0,0,0,64,208,244,253,255
3973 DATA 53,170,170,170,170,170,170,170
,170,-1
3974 DATA 65,0,0,3,7,15,31,56,112
3975 DATA 66,0,0,0,128,192,224,112,56
3976 DATA 67,224,240,255,255,240,224,192
,192
3977 DATA 68,28,60,252,252,60,28,12,12
3978 DATA 69,0,0,63,127,240,224,192,192
3979 DATA 70,0,0,240,248,60,12,4,0
3980 DATA 71,192,192,192,192,224,240,127
,63
3981 DATA 72,0,0,124,252,28,60,248,240
3982 DATA 73,0,0,63,127,240,224,224,240
3983 DATA 74,0,0,248,252,12,4,0,0
3984 DATA 75,255,255,240,224,224,240,127
,63
3985 DATA 76,224,240,0,0,4,12,252,248
3986 DATA 77,0,0,64,192,240,248,252,238
3987 DATA 78,0,0,8,12,12,12,12,12
3988 DATA 79,231,195,193,192,192,192,192
,64
3989 DATA 80,12,156,220,252,124,60,28,8
3990 DATA 81,0,0,127,255,143,7,3,3
3991 DATA 82,0,0,248,252,196,128,0,0
3992 DATA 83,3,3,3,3,3,3,3,3
3993 DATA 84,0,0,63,127,240,248,220,206
3994 DATA 85,0,0,240,248,60,28,12,12
3995 DATA 86,199,195,193,192,224,240,127
,63
3996 DATA 87,12,140,204,236,124,60,248,2
40
3997 DATA 88,0,0,63,127,240,224,224,240
3998 DATA 89,0,0,240,248,60,28,28,60
3999 DATA 90,127,127,240,224,224,240,127
,63
4000 DATA 3,248,248,60,28,28,60,248,240
4001 DATA 4,0,0,12,28,60,124,236,204
4002 DATA 5,140,12,12,12,12,12,12,12
4003 DATA 6,0,0,127,255,224,224,255,255
4004 DATA 7,0,0,248,252,0,0,248,252
4005 DATA 8,0,0,0,128,192,224,127,63
4006 DATA 9,60,28,12,12,28,60,248,240
4100 DATA -1
```

TEIL ZWEI

```
1 REM ***************************
2 REM * MASCHINENPROGRAMME UND *
3 REM *    PLAYERDATEN FUER     *
4 REM *     ANGENT  0/8/15      *
5 REM ***************************
6 REM
20 GRAPHICS 0:POKE 752,1:POKE 710,0:POSI
TION 9,11:? "Maschinenprogramm  und"
30 POSITION 10,12:? "Playerdaten einlese
n"
40 FOR I=28672 TO 30295:READ B:POKE I,B:
NEXT I
50 RUN "D:AGENT.BAS"
510 DATA 104,169,0,162,255,157,15,140,20
2,208,250
520 DATA 162,255,157,15,141,202,208,250,
162,255,157
530 DATA 15,142,202,208,250,162,255,157,
15,143,202
540 DATA 208,250,96,104,162,0,172,5,156,
189,17
550 DATA 114,153,15,140,200,232,224,35,2
08,244,162
560 DATA 0,172,5,156,189,52,114,153,15,1
41,200
570 DATA 232,224,35,208,244,162,0,172,5,
156,189
580 DATA 87,114,153,15,142,200,232,224,3
5,208,244
590 DATA 162,0,172,5,156,189,122,114,153
,15,143
600 DATA 200,232,224,35,208,244,162,90,1
```

```
60,255,136
610 DATA 208,253,224,60,240,39,224,30,24
0,35,202
620 DATA 208,240,32,132,112,76,161,112,7
6,196,112
630 DATA 173,4,156,233,1,141,4,156,141,1
,208
640 DATA 141,3,208,233,8,141,0,208,141,2
,208
650 DATA 96,32,132,112,76,120,112,162,0,
172,5
660 DATA 156,189,157,114,153,15,140,208,
232,224,35
670 DATA 208,244,162,0,172,5,156,189,192
,114,153
680 DATA 15,141,208,232,224,35,208,244,9
6,104,162
690 DATA 0,172,5,156,189,6,115,153,15,14
0,208
700 DATA 232,224,35,208,244,162,0,172,5,
156,189
710 DATA 227,114,153,15,141,208,232,224,
35,208,244
720 DATA 162,0,172,5,156,189,41,115,153,
15,142
730 DATA 208,232,224,35,208,244,162,0,17
2,5,156
740 DATA 189,76,115,153,15,143,208,232,2
24,35,208
750 DATA 244,162,98,160,255,136,208,253,
224,60,240
760 DATA 36,224,30,240,32,202,208,240,32
,33,113
770 DATA 76,62,113,173,4,156,105,1,141,4
,156
780 DATA 141,1,208,141,3,208,233,7,141,0
,208
790 DATA 141,2,208,96,32,33,113,76,24,11
3,162
800 DATA 0,172,5,156,189,111,115,153,15,
140,208
810 DATA 232,224,35,208,244,162,0,172,5,
156,189
820 DATA 146,115,153,15,141,208,232,224,
35,208,244
830 DATA 96,104,162,255,169,0,157,15,142
,202,208
840 DATA 250,162,255,169,0,157,15,143,20
2,208,250
850 DATA 173,5,156,233,2,141,5,156,169,0
,141
860 DATA 2,208,141,3,208,162,0,172,5,156
,189
870 DATA 181,115,153,15,140,208,232,224,
39,208,244
880 DATA 162,0,172,5,156,189,221,115,153
,15,141
890 DATA 208,232,224,39,208,244,162,255,
160,50,136
900 DATA 208,253,202,208,248,173,5,156,2
33,2,141
910 DATA 5,156,162,0,172,5,156,189,5,116
,153
920 DATA 15,140,208,232,224,37,208,244,1
62,0,172
930 DATA 5,156,189,43,116,153,15,141,208
,232,224
940 DATA 37,208,244,162,255,160,50,136,2
08,253,202
950 DATA 208,240,173,5,156,233,1,141,5,1
56,162
960 DATA 0,172,5,156,189,81,116,153,15,1
40,208
970 DATA 232,224,37,208,244,162,0,172,5,
156,189
980 DATA 119,116,153,15,141,208,232,224,
37,208,244
990 DATA 96,0,7,1,0,3,6,8,16,35,77
1000 DATA 113,1,1,1,1,1,1,3,0,0,0
1010 DATA 0,0,0,1,3,71,78,124,24,48,0
1020 DATA 3,31,7,0,32,240,224,112,48,152
,236
1030 DATA 228,224,224,224,240,240,216,21
6,216,252,60
1040 DATA 112,240,240,240,240,224,115,11
8,125,57,17
1050 DATA 0,0,224,254,240,0,0,0,0,0,1
1060 DATA 7,15,28,48,0,0,0,0,0,0,6
1070 DATA 4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1090 DATA 128,192,96,0,0,0,0,0,0,0,0
1100 DATA 0,0,0,192,128,0,0,0,0,0,0
1110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7
1120 DATA 1,0,3,6,8,16,35,77,113,1,1
1130 DATA 1,1,1,1,3,0,0,0,0,0,0
1140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
1150 DATA 0,32,240,224,112,48,152,236,22
8,224,224
1160 DATA 224,240,240,216,216,216,252,60
,112,240,240
1170 DATA 240,240,96,96,96,96,96,96,96,9
6,224
1180 DATA 160,160,0,224,128,0,192,96,16,
8,196
1190 DATA 178,142,128,128,128,128,128,12
8,192,0,0
1200 DATA 0,0,0,0,128,192,226,114,62,24,
12
1210 DATA 0,192,248,224,0,4,15,7,14,12,2
5
1220 DATA 55,37,7,7,7,15,15,27,27,27,63
1230 DATA 60,14,15,15,15,15,7,206,110,19
0,156
1240 DATA 136,0,0,7,127,15,0,0,0,0,1
1250 DATA 3,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1260 DATA 0,0,3,1,0,0,0,0,0,0,0
1270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1280 DATA 0,0,128,224,240,56,12,0,0,0,0
1290 DATA 0,0,96,32,0,0,0,0,0,0,0
1300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1310 DATA 4,15,7,14,12,25,55,37,7,7,7
1320 DATA 15,15,27,27,27,63,60,14,15,15,
15
1330 DATA 15,6,6,6,6,6,6,6,6,7,5
1340 DATA 5,0,224,128,0,192,96,16,8,196,
178
1350 DATA 142,128,128,128,128,128,128,19
2,0,0,0
1360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1370 DATA 0,0,128,2,3,31,63,0,11,7,7
1380 DATA 15,15,31,31,23,55,55,31,15,7,7
1390 DATA 7,7,2,2,2,2,2,2,2,6,10
1400 DATA 6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128
1410 DATA 128,240,248,0,160,192,192,224,
224,240,240
1420 DATA 208,216,216,240,224,192,192,19
2,192,128,128
1430 DATA 128,128,128,192,160,192,0,0,0,
0,0
1440 DATA 0,0,0,0,0,0,2,3,31,63,0
1450 DATA 11,7,7,15,15,31,31,23,55,55,31
1460 DATA 15,7,7,7,7,2,2,2,2,2,6
1470 DATA 10,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1480 DATA 128,128,240,248,0,160,192,192,
1490 DATA 240,208,216,216,240,224,192,19
2,192,192,128
1500 DATA 128,128,128,128,128,128,192,16
0,192,0,0
1510 DATA 0,0,0,0,0,2,3,31,63,0,11
1520 DATA 7,7,15,15,31,31,23,55,55,31,15
1530 DATA 7,7,7,7,2,2,2,2,2,2,2
1540 DATA 6,10,0,0,0,0,0,0,0,0,128
1550 DATA 128,240,248,0,160,192,192,224,
224,240,240
```

```
1560 DATA 208,216,216,240,224,192,192,19
2,128,128,128
1570 DATA 128,128,128,128,192,160,192,0,
0,0,0
1580 DATA 0,0,0,104,173,4,156,233,5,141,
3
1590 DATA 208,162,255,169,0,157,15,142,2
02,208,250
1600 DATA 162,255,169,0,157,15,143,202,2
08,250,173
1610 DATA 5,156,105,1,141,5,156,162,0,17
2,5
1620 DATA 156,189,119,117,153,15,140,200
,232,224,39
1630 DATA 208,244,162,0,172,5,156,189,15
8,117,153
1640 DATA 15,141,200,232,224,39,208,244,
32,85,117
1650 DATA 162,255,160,50,136,208,253,202
,208,248,173
1660 DATA 5,156,105,1,141,5,156,162,0,17
2,5
1670 DATA 156,189,197,117,153,15,140,200
,232,224,39
1680 DATA 208,244,162,0,172,5,156,189,23
6,117,153
1690 DATA 15,141,200,232,224,39,208,244,
32,85,117
1700 DATA 162,255,160,50,136,208,253,202
,208,248,173
1710 DATA 5,156,105,1,141,5,156,162,0,17
2,5
1720 DATA 156,189,19,118,153,15,140,200,
232,224,39
1730 DATA 208,244,162,0,172,5,156,189,58
,118,153
1740 DATA 15,141,200,232,224,39,208,244,
32,85,117
1750 DATA 96,172,5,156,200,200,200,200,1
69,0,153
1760 DATA 15,143,153,16,143,153,17,143,2
00,200,162
1770 DATA 3,169,31,153,15,143,232,200,22
4,16,208
1780 DATA 247,96,0,0,2,3,31,63,2,26,24
1790 DATA 12,28,30,30,31,55,55,55,11,1,7
1800 DATA 7,7,2,2,2,2,2,6,4,12,0
1810 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128
1820 DATA 128,240,248,128,176,48,96,112,
240,240,240
1830 DATA 216,216,216,160,0,192,192,192,
128,128,128
1840 DATA 128,128,128,128,192,64,96,0,0,
0,0
1850 DATA 0,0,0,0,0,2,3,31,63,2,26
1860 DATA 24,12,28,30,30,31,55,55,55,11,
1
1870 DATA 7,7,7,2,2,2,2,2,2,2,6
1880 DATA 4,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1890 DATA 128,128,240,248,128,176,48,96,
112,240,240
1900 DATA 240,216,216,216,160,0,192,192,
192,128,128
1910 DATA 128,128,128,192,64,96,0,0,0,0,
0
1920 DATA 0,0,0,0,0,0,2,3,31,63,2
1930 DATA 26,24,12,28,30,30,31,55,55,55,
11
1940 DATA 1,7,7,7,2,2,2,2,2,6,4
1950 DATA 12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1960 DATA 0,128,128,240,248,128,176,48,9
6,112,240
1970 DATA 240,240,216,216,216,160,0,192,
192,192,128
1980 DATA 128,128,128,128,192,64,96
```

TEIL DREI

```
1 REM ****************************
2 REM *                          *
3 REM *       AGENT 0/8/15       *
4 REM *  1985 BY OLIVER CYRANKA   *
5 REM *       TANNENWEG 12       *
6 REM *      7400 TUEBINGEN      *
7 REM *                          *
8 REM ****************************
9 REM
10 DIM Y(2):Y(0)=152:Y(1)=Y(0)-8:Y(2)=Y(
1)-8:GOSUB 800:GOSUB 4000:GOSUB 2000:GOS
UB 2040:TRAP 2510
20 POKE 54279,136:POKE 53277,3:X=USR(286
72):POKE 39940,120:POKE 39941,50:X=USR(2
8708):CS=1:POKE 19,0
30 IF TO<>TI THEN SOUND 1,70,10,8
35 TO=TI:ST=STICK(0):POSITION 23,17:? TI
;" ":TI=60-PEEK(19):IF TI<=0 THEN POSITI
ON 23,17:? "0 ":GOTO 700
40 SOUND 1,0,0,0:IF ST<>11 THEN 100
45 IF  NOT ((PEEK(39940)>90 AND PEEK(399
41)>60) OR (PEEK(39940)>105 AND PEEK(399
41)<60)) THEN 60
50 X=USR(28708):CS=1:GOSUB 290:GOTO 30
60 IF PEEK(39941)>60 AND PEEK(39941)<77
AND LD(XRM,YRM)=1 THEN GOSUB 310:GOTO 30
70 IF PEEK(39941)<60 AND LI(XRM,YRM)<>0
THEN 600
100 IF ST<>7 THEN 160
110 IF PEEK(39940)<157 THEN X=USR(28868)
:CS=1:GOSUB 290:GOTO 30
120 IF PEEK(39941)>55 AND PEEK(39941)<62
 AND RD(XRM,YRM)=1 THEN GOSUB 330:GOTO 3
0
160 IF ST<>14 THEN 220
170 IF PEEK(39941)-4>52 AND PEEK(39940)>
105 THEN X=USR(29025):CS=1:GOSUB 290:GOT
O 30
180 IF PEEK(39940)>135 AND PEEK(39940)<1
55 AND HD(XRM,YRM)=1 THEN GOSUB 350:GOTO
 30
190 IF PEEK(39940)>115 AND PEEK(39940)<1
25 AND OB(XRM,YRM)<>0 THEN 400
220 IF ST<>13 THEN 30
225 IF PEEK(39941)+4>76 THEN 245
230 IF CS=1 THEN POKE 39941,PEEK(39941)-
2:CS=0
240 X=USR(29852):GOSUB 290:GOTO 30
245 IF PEEK(39940)>122 AND PEEK(39940)<1
34 AND TD(XRM,YRM)=1 THEN GOSUB 370
250 GOTO 30
280 REM
290 SOUND 0,50,0,5:SOUND 0,0,0,0:RETURN
300 REM *** RAUM VERLASSEN ***
310 XRM=XRM-1:POKE 39940,167:POKE 39941,
57:X=USR(28672):GOSUB 2040
320 POKE 53277,0:X=USR(28708):POKE 53277
,3:RETURN
330 XRM=XRM+1:POKE 39940,80:POKE 39941,6
8:X=USR(28672):GOSUB 2040
340 POKE 53277,0:X=USR(28868):POKE 53277
,3:RETURN
350 YRM=YRM-1:POKE 39940,128:POKE 39941,
80:X=USR(28672):POKE 53248,120:POKE 5324
9,128:GOSUB 2040
360 X=USR(29025):RETURN
370 YRM=YRM+1:POKE 39940,140:POKE 39941,
54:X=USR(28672):POKE 53248,132:POKE 5324
9,140:GOSUB 2040
380 X=USR(29852):RETURN
390 REM *** MOEBEL DURCHSUCHEN ***
400 ON OB(XRM,YRM) GOSUB 410,460,500,530
:IF OBS(XRM,YRM)=0 THEN 30
401 IF OBS(XRM,YRM)=10 THEN 700
```

```
402 OBS(XRM,YRM)=0:FDU=FDU+1:POSITION 20
+FDU,19:? INT(RND(0)*10):FOR I=15 TO 0 S
TEP -1:SOUND 0,I,10,I:NEXT I
404 GOTO 30
410 POSITION 16,5:? CHR$(13);CHR$(14);CH
R$(15):POSITION 16,6:? CHR$(16);CHR$(17)
;CHR$(18)
420 POSITION 16,7:? "###"
430 FOR I=0 TO 10:SOUND 0,20,0,I:NEXT I:
SOUND 0,0,0,0
440 POSITION 16,5:? "kkk"
450 POSITION 16,6:? CHR$(13);CHR$(14);CH
R$(15):POSITION 16,7:? CHR$(16);CHR$(17)
;CHR$(18):RETURN
460 POSITION 16,3:? "ABC":POSITION 16,4:
? "DEF":POSITION 16,5:? "kkk"
470 FOR I=0 TO 10:SOUND 0,20,0,I:NEXT I:
SOUND 0,0,0,0
480 POSITION 16,3:? "kkR":POSITION 16,4:
? "ABC":POSITION 16,5:? "DEF"
490 RETURN
500 POSITION 16,4:? "GHI":POSITION 16,5:
? "JKM":POSITION 16,6:? "JKM":POSITION 1
6,7:? "###"
510 FOR I=0 TO 10:SOUND 0,20,0,I:NEXT I:
SOUND 0,0,0,0
520 POSITION 16,4:? "kkk":POSITION 16,5:
? "GHI":POSITION 16,6:? "JKM":POSITION 1
6,7:? "JKL":RETURN
530 IF FDU<5 THEN SOUND 0,50,12,10:FOR W
=0 TO 100:NEXT W:SOUND 0,0,0,0:RETURN
540 FOR I1=1 TO 10:FOR I=15 TO 10 STEP -
1:SOUND 0,I,10,I:NEXT I:NEXT I1:SOUND 0,
0,0,0
550 POSITION 16,4:? "TUV":POSITION 16,5:
? "WXY":POSITION 18,6:? "Z":POSITION 16,
15:? "opq":POSITION 16,16:? "rst"
560 FDU=0:LD(0,0)=1:RETURN
600 FOR I=0 TO 10:SOUND 0,20,0,I:NEXT I:
SOUND 0,0,0,0
610 IF LIS(XRM,YRM)=0 THEN 30
615 IF LIS(ZRM,YRM)=10 THEN 700
620 LIS(XRM,YRM)=0:FDU=FDU+1:POSITION 20
+FDU,19:? INT(RND(0)*10):FOR I=15 TO 0 S
TEP -1:SOUND 0,I,10,I:NEXT I
630 GOTO 30
700 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 0,100,0,
I:SOUND 1,150,8,I:SOUND 2,200,12,I
710 FOR I1=708 TO 712:POKE I1,RND(0)*255
:POKE 54277,RND(0)*8:NEXT I1:NEXT I
720 POKE 559,0:FOR W=1 TO 500:NEXT W
730 POKE 54277,0:POKE 53277,0:GRAPHICS 2
+16:POKE 712,40:POKE 708,150:POSITION 5,
5:? #6;"GAME  OVER"
740 IF PEEK(53279)=6 OR STRIG(0)=0 THEN
RUN
750 GOTO 740
800 REM *** TITEL ***
810 GRAPHICS 0:POKE 559,0:POKE 710,87:PO
KE 752,1:COLOR 160:FOR I=0 TO 23:PLOT 0,
I:DRAWTO 39,I:NEXT I:POKE 756,Y(2)
815 DL=PEEK(560)+PEEK(561)*256:POKE 709,
67:POKE 712,67:POKE 710,70:POKE 711,120:
POKE 708,38
825 POSITION 10,5:? CHR$(129);CHR$(130);
CHR$(133);CHR$(134);CHR$(137);CHR$(138);
CHR$(141);CHR$(142);CHR$(145);
826 ? CHR$(146);CHR$(160);CHR$(148);CHR$
(149);CHR$(160);CHR$(152);CHR$(153);CHR$
(160);CHR$(164);CHR$(166);
827 ? CHR$(167)
835 POSITION 10,6:? CHR$(131);CHR$(132);
CHR$(135);CHR$(136);CHR$(139);CHR$(140);
CHR$(143);CHR$(144);CHR$(147);
836 ? CHR$(160);CHR$(160);CHR$(150);CHR$
(151);CHR$(160);CHR$(154);CHR$(163);CHR$
(160);CHR$(165);CHR$(168);
837 ? CHR$(169)
840 POKE DL+16,6:POSITION 6,11:? "(C) 19
85":POKE DL+17,6:POSITION 21,11:? "VON O
LIVER CYRANKA"
850 POKE DL+26,6:POSITION 3,20:? CHR$(22
8);CHR$(242);CHR$(245);CHR$(229);CHR$(22
7);CHR$(235);CHR$(229);CHR$(32);
860 ? CHR$(243);CHR$(244);CHR$(225);CHR$
(242);CHR$(244):POKE 559,34
920 IF PEEK(53279)=6 OR STRIG(0)=0 THEN
RETURN
930 POKE 77,0:GOTO 920
2000 REM *** GRAFIK ***
2005 GRAPHICS 0:POKE 559,0:DL=PEEK(560)+
PEEK(561)*256:POKE DL+3,68+32:FOR I=6 TO
 28:POKE DL+I,4+32:NEXT I
2010 POKE 756,Y(0):POKE 712,85:POKE 704,
0:POKE 705,0:POKE 706,90:POKE 707,90:POK
E 623,1:POKE 87,0:GOSUB 4180
2020 POKE 712,120:POKE 752,1:COLOR 150:P
LOT 0,0:DRAWTO 39,0:DRAWTO 39,13:DRAWTO
0,13:DRAWTO 0,0:PLOT 0,0
2022 PLOT 20,20:DRAWTO 26,20:DRAWTO 26,1
6:DRAWTO 22,16:DRAWTO 22,18:DRAWTO 26,18
:DRAWTO 20,16:DRAWTO 20,20
2025 COLOR 25:FOR N=0 TO 10:PLOT N,23:DR
AWTO N,13:NEXT N
2030 RETURN
2040 COLOR 32:FOR N=5 TO 19:PLOT N,1:DRA
WTO N,12:PLOT 39-N,1:DRAWTO 39-N,12:NEXT
 N:POKE 82,6
2045 POKE 708,COL(XRM,YRM):COLOR 25:PLOT
 OX,OY:COLOR 153:PLOT XRM,YRM+13:OX=XRM:
OY=YRM+13:POSITION 6,1
2050 ? "    #abg?????????????$h+,'   "
2060 ? "  #abkk;kkkkkkkkkkkkkjkk+,'  "
2070 ? "abkkkk;kkkkkkkkkkkkkkjkkkk+,"
2080 ? ";kkkkk;kkkkkkkkkkkkkkjkkkkkj"
2090 ? ";kkkkk;kkkkkkkkkkkkkkjkkkkkj"
2100 ? ";kkkkk;kkkkkkkkkkkkkkjkkkkkj"
2110 ? ";kkkkm###############nkkkkkj"
2120 ? ";kkke;llllllllllllllll-;kkkj"
2130 ? ";kkodllllllllllllllllll:/kkj"
2140 ? ";e;llllllllllllllllllllll-;j"
2150 ? CHR$(12);"dllllllllllllllllllllll
ll:";CHR$(1))
2160 ? "xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx"
2170 POKE 82,0:?
2180 IF LD(XRM,YRM)=0 THEN 2240
2190 POKE 82,6:POSITION 7,5
2200 ? CHR$(6);CHR$(7):? CHR$(105);CHR$(
10);CHR$(41):? CHR$(105);CHR$(10);CHR$(4
1)
2210 ? CHR$(105);CHR$(10);CHR$(41):? CHR
$(105);CHR$(10);CHR$(41)
2230 ? CHR$(105);CHR$(8);CHR$(9):? CHR$(
12);CHR$(100);CHR$(108)
2240 IF HD(XRM,YRM)=0 THEN 2260
2250 POKE 82,21:POSITION 21,3:? "$x&":?
"( )":? "( )":? "( )":? "( )"
2260 IF RD(XRM,YRM)=0 THEN 2300
2270 POKE 82,29:POSITION 29,4
2280 ? CHR$(1);CHR$(2):? CHR$(40);CHR$(4
):? CHR$(40);CHR$(4):? CHR$(40);CHR$(4)
2290 ? CHR$(3);CHR$(4):? CHR$(58);CHR$(5
)
2300 IF TO(XRM,YRM)=0 THEN 2330
2310 POSITION 17,12:? "
2320 REM *** MOEBEL ***
2330 ON OB(XRM,YRM) GOSUB 2340,2350,2360
,2390:GOTO 2370
2340 POSITION 16,6:? CHR$(13);CHR$(14);C
HR$(15):POSITION 16,7:? CHR$(16);CHR$(17
);CHR$(18):RETURN
2350 POSITION 16,4:? "ABC":POSITION 16,5
:? "DEF":RETURN
2360 POSITION 16,5:? "GHI":POSITION 16,6
:? "JKM":POSITION 16,7:? "JKL":RETURN
2370 ON LI(XRM,YRM) GOSUB 2380:GOTO 2500
```

```
2380 POSITION 11,8:? CHR$(22);CHR$(23);C
HR$(96):POSITION 11,7:? CHR$(19);CHR$(20
);CHR$(21):RETURN
2390 POSITION 16,4:? "NOP":POSITION 16,5
:? "QRS":RETURN
2500 POKE 82,2:RETURN
2510 REM *** HAUSFASSADE ***
2520 POKE 559,0:POKE 82,0:? CHR$(125):PO
KE 712,9:POKE 708,12:POKE 709,168:POKE 7
10,6:POKE 756,Y(1):POKE 711,130
2530 ? "  babababababababababababababa
bababa  ";
2540 ? "  ababababababababababababababab
ababab  ";
2550 ? "  bababab((((ab((((ab((((ab((((a
bababa  ";
2560 ? "  abababacdefbacdefbacdefbacdefb
ababab  ";
2570 ? "  babababghijabghijabghijabghija
bababa";CHR$(210);CHR$(209);
2580 ? "  abababaklmnbaklmnbaklmnbaklmnb
ababab";CHR$(205);CHR$(205);
2590 ? CHR$(211);CHR$(212);"bababab,,,,a
b,,,,ab,,,,ab,,,,abababa";CHR$(205);CHR$
(205);
2600 ? CHR$(205);CHR$(205);"abababa((((
((((((((((((((((((bababab";CHR$(205);CHR$
(205);
2610 ? CHR$(205);CHR$(205);"babababk opq
rstopqrstopqrst nabababa";CHR$(205);CHR$
(205);
2620 ? CHR$(205);CHR$(205);"abababak uvw
xyzuvwxyzuvwxyz nbababab";CHR$(205);CHR$
(205);
2630 ? CHR$(205);CHR$(205);"babababk V#$
%&'V#$%&'V#$%&' nabababa";CHR$(205);CHR$
(205);
2640 ? CHR$(205);CHR$(205);"abababak";CH
R$(210);CHR$(209);"                 ";CHR
$(211);CHR$(212);"nbababab";
2650 ? CHR$(205);CHR$(205);CHR$(205);CHR
$(205);"babababk PUA BCDUOPUA BCDUO naba
baba";CHR$(205);CHR$(205);
2660 ? CHR$(205);CHR$(205);"abababak PUA
 BCDUOPUA BCDUO nbababab";CHR$(205);CHR$
(205);
2670 ? CHR$(205);CHR$(205);"babababk PUA
 BCDUOPUA BCDUO nabababa";CHR$(205);CHR$
(205);
2680 ? CHR$(205);CHR$(205);"abababak PUL
EBFDUOPULEBFDUO nbababab";CHR$(205);CHR$
(205);
2690 ? CHR$(205);CHR$(205);"babababk PUG
HIJKUOPUGHIJKUO nabababa";CHR$(205);CHR$
(205);
2700 ? "          )*          )*          )*+
       )*";
2710 ? "        )*+         )*+         )*+
     )*+ ";
2720 ? "     )*+         )*+         )*+
   )*+   ";
2730 ? ",,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
,,,,,,,,,";:COLOR 205:PLOT 12,12:DRAWTO 2
7,12
2732 X=USR(28672):POKE 39940,103:POKE 39
941,130:POKE 53248,95:POKE 53249,103
2735 POKE 559,62:X=USR(29852):GOSUB 290:
FOR W=1 TO 100:NEXT W
2737 X=USR(28868):FOR W=1 TO 100:NEXT W:
X=USR(28708):FOR W=1 TO 100:NEXT W
2740 FOR J=1 TO 25:X=USR(28868):GOSUB 29
0:FOR W=1 TO 5:NEXT W:NEXT J
2770 FOR W=1 TO 300:NEXT W:RUN
4000 REM *** RAEUME GENERIEREN ***
4005 GRAPHICS 0:POKE 710,0:POKE 756,204:
POKE 752,1:POSITION 13,11:? "R";CHR$(11)
;"ume entwerfen"
4010 DIM LD(10,10),RD(10,10),HD(10,10),T
D(10,10),COL(10,10),OB(10,10),LI(10,10),
OBS(10,10),LIS(10,10)
4020 FOR I=1 TO 9:LD(I,0)=1:RD(I,0)=1:TD
(I,0)=1:HD(I,0)=0:LD(I,10)=1:RD(I,10)=1:
HD(I,10)=1:TD(I,10)=0
4030 LD(0,I)=0:RD(0,I)=1:HD(0,I)=1:TD(0,
I)=1:LD(10,I)=1:RD(10,I)=0:HD(10,I)=1:TD
(10,I)=1:NEXT I
4040 LD(0,0)=0:RD(0,0)=1:HD(0,0)=0:TD(0,
0)=1:LD(10,0)=1:RD(10,0)=0:HD(10,0)=0:TD
(10,0)=1
4050 LD(0,10)=0:RD(0,10)=1:HD(0,10)=1:TD
(0,10)=0:LD(10,10)=1:RD(10,10)=0:HD(10,1
0)=1:TD(10,10)=0
4060 FOR I=1 TO 9:FOR I1=1 TO 9:LD(I,I1)
=1:RD(I,I1)=1:HD(I,I1)=1:TD(I,I1)=1:NEXT
 I1:NEXT I:GOSUB 4210
4070 FOR I=0 TO 10:FOR N=0 TO 10:LIS(I,N
)=0:OBS(I,N)=0
4080 COL(I,N)=(INT((RND(0)*16)+1)*16)-8:
IF COL(I,N)=120 OR COL(I,N)=136 THEN 408
0
4090 LI(I,N)=INT(RND(0)*2):OB(I,N)=INT(R
ND(0)*4):IF LI(I,N)=1 AND RND(0)>0.7 THE
N LIS(I,N)=10
4095 IF OB(I,N)>0 AND RND(0)>0.7 THEN OB
S(I,N)=10
4100 NEXT N:NEXT I:XRM=5:YRM=5:OX=XRM:OY
=YRM+13:FDU=0:OB(10,8)=4
4110 FOR I=1 TO 5
4120 XS=INT(RND(0)*11):YS=INT(RND(0)*11)
:IF OB(XS,YS)=0 AND LI(XS,YS)=0 THEN 412
0
4125 IF OBS(XS,YS)=1 OR LIS(XS,YS)=1 THE
N 4120
4130 IF LI(XS,YS)=0 THEN OBS(XS,YS)=1:GO
TO 4170
4140 IF OB(XS,YS)=0 THEN LIS(XS,YS)=1:GO
TO 4170
4150 I1=INT(RND(0)*2)+1:IF I1=1 THEN OBS
(XS,YS)=1
4160 IF I1=2 THEN LIS(XS,YS)=1
4170 NEXT I:RETURN
4180 COLOR 25:FOR I=0 TO 10:PLOT I+14,6:
DRAWTO I+14,16:NEXT I:POKE 559,62:COLOR
153
4190 POKE 752,1:FOR I=0 TO 10:FOR I1=0 T
O 10:IF OBS(I,I1)=1 OR LIS(I,I1)=1 THEN
PLOT I+14,I1+6
4200 NEXT I1:NEXT I:FOR W=1 TO 700:NEXT
W:? CHR$(125):RETURN
4210 FOR I=1 TO 20:GOSUB 4230:ON INT(RND
(0)*4)+1 GOSUB 4240,4260,4280,4300
4220 NEXT I:RETURN
4230 XS=INT(RND(0)*11):YS=INT(RND(0)*11)
:RETURN
4240 IF LD(XS,YS)=1 THEN LD(XS,YS)=0:RD(
XS-1,YS)=0
4250 RETURN
4260 IF RD(XS,YS)=1 THEN RD(XS,YS)=0:LD(
XS+1,YS)=0
4270 RETURN
4280 IF HD(XS,YS)=1 THEN HD(XS,YS)=0:TD(
XS,YS-1)=0
4290 RETURN
4300 IF TD(XS,YS)=1 THEN TD(XS,YS)=0:HD(
XS,YS+1)=0
4310 RETURN
```

Dieser AGENT ist ein <u>KNÜLLER!</u>

Die ATARI-CORNER

News und Oldies: Hier wird „Wahr"-Gesagt!



„Ataris Monster"

Gleich zwei „Weltpremieren" hatte Atari bei der „Systems '85" in München: Gleich zwei der „Mega-Ataris" wurden dem staunenden Publikum präsentiert.

Das Management von Atari hatte Wort gehalten: der Mega-Atari wurde rechtzeitig zur SYSTEMS ausgeliefert. Mit einem Megabyte war der Atari „520 ST +" der absolute Messeschlager. Komplett mit Monitor, Floppy und „Maus" wird dieser Rechner für ganze 2998 Mark angeboten. Die Zielgruppe sind professionelle Anwender.

Als weitere Messeneuheit zeigte Atari den „260 ST", den „kleineren Bruder". Als Basis-Gerät ist er für eine breitere Zielgruppe gedacht. Preis: 1298 Mark. Leistung: 512 KB RAM.

Das eigentliche „Megabyte-Monster", der „1040 ST" wurde in München noch nicht präsentiert. Dieses 1M RAM-Modell wurde erst im November in Las Vegas vorgestellt.

Dieses „Monster" könnte – nach Spekulationen – zusammen mit einem FarbMonitor etwa 4000 Mark kosten. Der „1040 ST" ist „aufwärts" mit dem 260 ST und dem 520 ST kompatibel und hat einen eingebauten 720 K formatierten Disc-Drive. Ferner glaubt man, daß in allernächster Zeit auch die 32-bit „Workstation", der sogenannte „TT" – mit dem 32032-Prozessor – vorgestellt wird. Man sieht also, Atari setzt auf seine „Monster"! (Manfred Kleimann)



„Stark belagert" – der Stand von Atari. Foto: atari.



Schlagzeilen

Nach neusten Informationen sollen weltweit bereits 30000 Atari ST ausgeliefert worden sein, 4000 davon in der BRD.

Atari kündigt das Floppylaufwerk Typ 314, mit einer Speicherkapazität von formatiert 720 KB, an. Zusammen mit

einer japanischen Firma sind weitere noch leistungsfähigere Laufwerke geplant.

Atari Festplatten noch in der Schwebe: Ein Hersteller für die angekündigte 10 bzw. 20 Mega-Byte-Festplatte ist noch nicht gefunden.

Atari 800 XL: Der „Renner"!

Als absoluter Renner ist wohl derzeit der 800 XL zu bezeichnen. In der Bundesrepublik ist das beliebte Gerät schon unter 250 Mark zu haben (man achte auch auf Angebote bei Kaufhäusern). Man stelle sich einmal vor: Basisgerät plus Floppy bekommt man für etwa 750 Mark! Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist scheinbar „unverschämt" und kaum zu schlagen. A propos „Leistung": Vergleicht man z. B. den Atari-Floppy ● „1010" mit dem des Commodore (1541), so muß man feststellen, daß der Atari 1010 mehr als doppelt so schnell ist. Der „kleine" 800 XL bleibt konkurrenzfähig. (Manfred Kleimann)

Atari-Basic im Handel!

Nach zahlreichen „Probe-Basic"-Versionen kommt nun endlich eine brauchbare Version in einer größeren Stückzahl in den Handel. Diese Version umfaßt 150 KByte-Maschinencode und dürfte damit die längste Basic-Version auf dem Markt sein. Was diese Version genau leistet, konnten wir noch nicht erfahren. Wir hoffen, dies jedoch in einer der nächsten Ausgaben nachzuholen. (Frank Brall)

130 XE – aus Alt mach Neu?

Es ist schon viel geschrieben worden über die neuen von Atari, viel Gutes hauptsächlich. Und doch gibt es ein altes Sprichwort: Wo viel Licht ist, ist auch viel Schatten.

Wenn man sich den Atari 130 XE betrachtet, so ist das Design sehr ansprechend. Die technische Seite allerdings wurde noch kaum behandelt.

Da wäre zunächst erst einmal die angebliche Kompatibilität zum 800 XL: Nun, die beiden Geräte sind, solange sie in BASIC programmiert werden, miteinander kompatibel. Doch steigt man in die Maschinensprache ein und verwendet man Betriebsystemroutinen, so merkt man schnell wo die Grenzen liegen, es läuft fast nichts mehr!

Auf eine Anfrage bezüglich der Änderungen im Betriebssystem teilte man uns mit, daß es keine Unterschiede gäbe, was allerdings uns sehr überraschte. Also luden wir ein paar MC-Programme, die auf dem 800 XL geschrieben wurden, und siehe da, „nichts war mit kompatibel".

Wieder telefonierten wir mit der deutschen Vertretung von ATARI, und diesmal teilte man uns mit, daß uns umgehend ein Exemplar der Systemdukumentation zugehen würde; doch dies wäre allerdings erst im Frühjahr 1986 möglich. Sobald wir ein Exemplar davon besitzen, werden wir uns eingehend mit der Hardware des 130 XE befassen.

(Ottfried Schmidt)



Der 520 ST – ein Spitzen-Computer, der (auch in puncto Software) mehr und mehr „Beachtung" findet. Foto: atari

Software im Kommen

Eines der Schwachpunkte des Atari 520 ST scheint überwunden zu sein! Softwarehäuser stellen Ihre ersten Programme vor:

Metacombo kündigt an:

- Pascal-Compiler,
- Makro Assembler nach Motorola Standard,
- Lisp Interpreter,
- Lattice C Compiler,
- IBM PC Konverter

Bereits lieferbare Programme:

- UCSD Pascal,
- TDI Modula – 2/ST

Activision: Hacker, Mindshadow

Die von Schneider her bekannte Firma Hisoft plant:

- Programmiersprache C,
- Pascal,
- DEVPAC

Das Haus Kuma-Computer's meldete:

- K-Seka, Editor/Assembler,
- D-Data, Dateiverwaltung,
- K-Word, Textverarbeitung,
- K-Komm, Kommunikationssoftware

Da weltweit auf Hochtouren an ST-Software gearbeitet wird, dürfte es nur eine Frage der Zeit sein, bis die ersten Action Games über den ST-Bildschirm flimmern. (Ausnahmen, siehe ACTIVISION:)

Wir werden den Atari-Markt beobachten und Sie immer auf dem laufenden halten. (Frank Brall)

Sensation

Neben dem schon weit verbreiterten Atari 520 ST soll nun auch eine etwas abgeschwächte PC-Version unter dem Namen Atari 260 ST auf den Markt kommen. Dieses Modell besitzt die gleichen Eigenschaften wie auch der 520 ST, hat jedoch nur 256 Kilo Bytes RAM Speicher zur Verfügung. Nach den neuesten Informationen der Firma Atari soll das System ohne Maus; Floppy und Monitor für knapp 1000 DM in den Handel gelangen. Für ein System mit solchen Leistungsmerkmalen dürfte das als Sensation gewertet werden. (Frank Brall)

SECRET AGENT

★☆★☆★

Schneider CPC 464

Vorsicht! Ein "mörderisches" Spiel!



„Das war ganz schön harte Arbeit, Sir! Die Dokumente liegen auf dem Tisch. Aber haben Sie Verständnis dafür, daß ich meine Tarnung nicht aufgeben kann!"

Ein spannendes Spiel für den gewieften Geheimagenten! Es gilt, geheime Dokumente zu finden, ohne vorher durch den Feind liquidiert zu werden.

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Version des bekannten Spielhallenhits „Elevator". Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines Geheimagenten, der den Auftrag hat, gestohlene Geheimdokumente wiederzubeschaffen. Diese Papiere befinden sich in einem Hochhaus mit 30 Etagen, von denen jeweils 5 auf dem Bildschirm dargestellt sind. Zu Beginn eines jeden Bildes befindet sich der Agent im obersten dieser fünf Stockwerke. Er muß versuchen, von dort zu der mit einem Stern gekennzeichneten Tür zu gelangen, hinter der eines der Geheimpapiere versteckt ist. Durch Rechts-/Linksbewegungen des Joysticks steuert man den Agenten in den Fahrstuhl. Um in die Etage mit der Geheimtür zu kommen, drückt man den Joystick nach vorne bzw. nach hinten, bis man das richtige Stockwerk erreicht hat. Ist der Agent bei dem Raum angelangt, kann er ihn betreten (Joystick nach vorne) und das Dokument in seinen Aktenkoffer stecken. Nachdem er den Raum wieder verlassen hat (Joystick nach hinten), wird die nächste Tür gekennzeichnet, hinter der sich ein weiteres Papier befindet.

Hat der Agent in jedem der 5 Stockwerke ein Geheimdokument eingesammelt, muß es nun versuchen, seinen Auftrag in den nächsten 5 Etagen zu erfüllen. In die tieferliegenden Etagen gelangt er, indem er durch die mit einem nach unten gerichteten Pfeil markierte Tür verschwindet. Dieses wäre natürlich alles gar nicht so schwierig, lägen die Dokumente ohne jegliche Bewachung in den Räumen. Jedoch patroullieren Gangster in allen 5 Etagen, die jeden, der versucht die Geheimpapiere zu entwenden, erbarmungslos niederschießen. Sie kommen unverhofft aus einer der 6 Türen, gehen den Gang rauf und runter, bis sie ebenso unerwartet wieder hinter einer Tür verschwinden. Befindet sich jedoch ein Agent auf der gleichen Etage, drehen sie sich in seine Richtung, um nach einer kurzen Reaktionszeit auf ihn zu schießen. Um zu verhindern, selbst getroffen zu werden, muß der Agent dem Gangster zuvorkommen und ihn beseitigen (Druck auf den Feuerknopf).

Vorsicht: Wenn man eine Lampe trifft, geht in allen 5 Stockwerken das Licht aus. Die Reaktionszeit des Gangsters wird von Etage zu Etage kürzer.

Ein weiteres Hindernis für den Agenten ist der Fahrstuhl. Hat er den Aufzug verlassen, so setzt sich dieser nämlich wieder in Bewegung, um zu einer anderen der 5 Etagen zu fahren. Der Agent hat jedoch die Möglichkeit, den Fahrstuhl zu rufen. Dazu muß er bis zum Fahrstuhlschacht gehen und auf den sich dort befindlichen Knopf drücken (Joystick nach vorne). Daraufhin leuchtet im Aufzug eine Lampe auf, die signalisieren soll, daß der Fahrstuhl kommt.

Um innerhalb einer Etage von einer Seite auf die andere zu gelangen, muß der Agent zwei Fahrstuhlschächte überwinden. Dazu hat er zwei Möglichkeiten:

1. Er ruft den Fahrstuhl und geht durch diesen durch auf die andere Seite.
2. Er springt über den Fahrstuhlschacht, indem man den Joystick in Sprungrichtung bewegt und gleichzeitig die Feuertaste drückt.

Übernehmen Sie den Auftrag?

```
1 '**************************************
2 '*                                    *
3 '*    S E C R E T     A G E N T       *
4 '*                                    *
5 '*         COPYRIGHT  1985 by         *
6 '*                                    *
7 '*       W.Kahle & T.Reisepatt        *
8 '*                                    *
9 '**************************************
10 '
20 '      INIT I
30 '
40 DEFINT a-z:DEFREAL s
50 DIM gtx(30),gty(30),s(100),s$(10)
60 DI:GOSUB 3960
70 CLS:PRINT"Highscore-Tabelle laden ? (
J/N)"
80 a$=INKEY$:IF a$="n" THEN 110
90 IF a$<>"j" THEN 80
100 OPENIN"!high":FOR a=1 TO 100:INPUT#9
,s(a):NEXT:FOR a=1 TO 10:INPUT#9,s$(a):N
EXT:CLOSEIN
110 CLS:BORDER 5
120 score=0:etage=30:lives=3:gt=30:level
=2
130 DATA 46,110,174,238,302
140 RESTORE 130:FOR a=1 TO 5:READ y(a):g
y(a)=y(a):NEXT
150 DATA 32,192,256,320,464,528
160 RESTORE 150:FOR a=1 TO 6:READ gx(a):
NEXT
170 DATA 3,3,1,5,6,2,2,4,5,1
180 DATA 1,4,6,2,4,5,3,3,2,1
190 DATA 6,2,2,5,3,3,4,1,1,4
200 DATA 2,2,5,5,3,1,1,4,6,2
210 DATA 3,4,6,1,2,4,6,2,1,3
220 DATA 5,5,3,1,1,3,6,4,2,1
230 RESTORE 170:FOR a=30 TO 1 STEP -1:RE
AD b,c:gtx(a)=gx(b):gty(a)=gy(6-c):NEXT
240 '
250 '      GRAPHIK
260 '
270 MODE 1:PEN 2
280 BORDER 5:INK 0,5:INK 1,5:INK 2,5:INK
 3,5
290 LOCATE 1,4:PRINT STRING$(40,143)
300 LOCATE 1,8:PRINT STRING$(40,131)
310 LOCATE 1,12:PRINT STRING$(40,131)
320 LOCATE 1,16:PRINT STRING$(40,131)
330 LOCATE 1,20:PRINT STRING$(40,131)
340 LOCATE 1,24:PRINT STRING$(40,143)
350 tuer1$=CHR$(150)+CHR$(154)+CHR$(156)
360 tuer2$=CHR$(149)+CHR$(128)+CHR$(149)
370 FOR a=0 TO 4:LOCATE 38,a*4+7:PRINT D
EC$((etage-a,"##");".":NEXT
380 RESTORE 390:FOR c=1 TO 6:READ b:FOR
a=1 TO 5
390 DATA 3,13,17,21,30,34
400 LOCATE b,a*4+3:PRINT tuer2$:LOCATE b
,a*4+2:PRINT tuer2$:LOCATE b,a*4+1:PRINT
 tuer1$
410 IF gy(6-a)=gty(gt) AND gx(c)=gtx(gt)
 THEN LOCATE b+1,a*4+2:PRINT CHR$(42)
420 NEXT:NEXT
430 POKE &B338,15:TAG:FOR y=1 TO 5:FOR x
=1 TO 6:MOVE gx(x)+12,gy(y)+2:PRINT CHR$
(226);:NEXT
440 MOVE 94,gy(y)+10:PRINT CHR$(144);:MO
VE 176,gy(y)+10:PRINT CHR$(144);:MOVE 36
8,gy(y)+10:PRINT CHR$(144);:MOVE 448,gy(
y)+10:PRINT CHR$(144);:NEXT:TAGOFF:POKE
&B338,240
450 PRINT CHR$(22)CHR$(1):FOR y=5 TO 23:
LOCATE 1,y:PRINT CHR$(211):LOCATE 12,y:P
RINT CHR$(211):LOCATE 29,y:PRINT CHR$(21
1)
460 LOCATE 7,y:PRINT CHR$(209):LOCATE 24
,y:PRINT CHR$(209):LOCATE 40,y:PRINT CHR
$(209):NEXT
470 LOCATE 4,6:PRINT CHR$(240):LOCATE 35
,22:PRINT CHR$(241)CHR$(22)CHR$(0)
480 PEN 1:LOCATE 9,25:PRINT"S E C R E T
  A G E N T"
490 ze=175:y=3:FOR x=14 TO 12+lives*2 ST
EP 2:LOCATE x,y:PRINT CHR$(181)CHR$(182)
:LOCATE x,y-1:PRINT CHR$(179)CHR$(180):N
EXT:PEN 2
500 POKE &A001,1:POKE &A010,1
510 POKE &A003,0:POKE &A012,0:FOR a=5 TO
 16:CALL &A000:CALL &A00F:NEXT
520 x=272:PRINT CHR$(23)CHR$(3):TAG:FOR
y=90 TO 300 STEP 64:MOVE x,y:PRINT CHR$(
245);:NEXT:TAGOFF
530 LOCATE 8,6:PRINT CHR$(224):LOCATE 25
,6:PRINT CHR$(224):REM LOCATE 11,6:PRINT
 CHR$(225):LOCATE 28,6:PRINT CHR$(225)
540 GOSUB 3850
550 INK 0,5:INK 1,24:INK 2,16:INK 3,24
560 y=366:FOR x=192 TO 32 STEP -16:CALL
41008,16,179,179,y,x:FOR a=1 TO 150:NEXT
:NEXT
570 LOCATE 3,3:PRINT CHR$(128)CHR$(128):
LOCATE 3,2:PRINT CHR$(128)CHR$(128)
580 FOR a=1 TO 1000:NEXT
590 TAG:MOVE 32,302:PRINT CHR$(177);CHR$
(178);:MOVE 32,318:PRINT CHR$(175);CHR$(
176);:TAGOFF
600 '
610 '      INIT II
620 '
630 x=32:y=302:ze=175:vx=-16:flag=1
640 lift1=16:lift2=16:ziel1=16:ziel2=8
650 FOR a=1 TO 5:x(a)=0:NEXT
660 gtx=gtx(gt):gty=gty(gt)
670 nr=1:EI
680 IF JOY(0)=0 THEN GOTO 680
690 nr=0:DI
700 EVERY 20 GOSUB 2260
710 '
720 '      HAUPTPROGRAMM
730 '
740 IF treffer THEN 3730
750 EI:DI
760 PEN 2:j=JOY(0)
770 IF j=0 THEN 1880
780 IF in AND j<>2 THEN 1880
790 IF j>15 THEN GOTO 1550
800 IF j<>4 THEN 970
810 IF flag THEN flag=0:ze=179:CALL 4100
8,0,175,179,y,x
820 IF liftflag1 THEN 910
830 IF liftflag2 THEN 940
840 IF x=0 THEN 1880
850 IF x<>176 THEN 870
860 IF y=lift1*16+46 THEN x=x-16:CALL 41
008,16,179,179,y,x:liftflag1=1 ELSE 1880
870 IF x<>448 THEN 890
880 IF y=lift2*16+46 THEN x=x-16:CALL 41
008,16,179,179,y,x:liftflag2=1 ELSE 1880
890 x=x-16:CALL 41008,16,179,179,y,x
900 GOTO 1880
910 IF x<>112 THEN x=x-16:CALL 41008,16,
179,179,y,x:GOTO 1880
920 IF lift1/4<>INT(lift1/4) THEN 1880
930 x=x-16:CALL 41008,16,179,179,y,x:x=x
-16:CALL 41008,16,179,179,y,x:liftflag1=
0:ziel1=INT(RND*5)*4:PEN 0:LOCATE 11,22-
lift1:PRINT CHR$(225):PEN 2:GOTO 1880
940 IF x<>384 THEN x=x-16:CALL 41008,16,
179,179,y,x:GOTO 1880
950 IF lift2/4<>INT(lift2/4) THEN 1880
960 x=x-16:CALL 41008,16,179,179,y,x:x=x
-16:CALL 41008,16,179,179,y,x:liftflag2=
0:ziel2=INT(RND*5)*4:PEN 0:LOCATE 28,22-
lift2:PRINT CHR$(225):PEN 2
970 IF j<>8 THEN 1150
```

```
980 IF in THEN 1880
990 IF flag=0 THEN flag=1:ze=175:CALL 41
008,0,179,175,y,x
1000 IF liftflag1 THEN 1090
1010 IF liftflag2 THEN 1120
1020 IF x=560 THEN 1880
1030 IF x<>80 THEN 1050
1040 IF y=lift1*16+46 THEN x=x+16:CALL 4
1008,-16,175,175,y,x:liftflag1=1 ELSE 18
80
1050 IF x<>352 THEN 1070
1060 IF y=lift2*16+46 THEN x=x+16:CALL 4
1008,-16,175,175,y,x:liftflag2=1 ELSE 18
80
1070 x=x+16:CALL 41008,-16,175,175,y,x
1080 GOTO 1880
1090 IF x<>144 THEN x=x+16:CALL 41008,-1
6,175,175,y,x:GOTO 1880
1100 IF lift1/4<>INT(lift1/4) THEN 1880
1110 x=x+16:CALL 41008,-16,175,175,y,x:x
=x+16:CALL 41008,-16,175,175,y,x:liftfla
g1=0:ziel1=INT(RND*5)*4:PEN 0:LOCATE 11,
22-lift1:PRINT CHR$(225):PEN 2:GOTO 1880
1120 IF x<>416 THEN x=x+16:CALL 41008,-1
6,175,175,y,x:GOTO 1880
1130 IF lift2/4<>INT(lift2/4) THEN 1880
1140 x=x+16:CALL 41008,-16,175,175,y,x:x
=x+16:CALL 41008,-16,175,175,y,x:liftfla
g2=0:ziel2=INT(RND*5)*4:PEN 0:LOCATE 28,
22-lift2:PRINT CHR$(225):PEN 2:GOTO 1880
1150 IF j<>1 THEN 1370
1160 IF x<>80 THEN IF x<>176 THEN 1180
1170 lk1=1:PEN 2:LOCATE 11,22-lift1:PRIN
T CHR$(225):GOTO 1880
1180 IF x<>352 THEN IF x<>448 THEN 1200
1190 lk2=1:PEN 2:LOCATE 28,22-lift2:PRIN
T CHR$(225):GOTO 1880
1200 IF liftflag1 THEN 1270
1210 IF liftflag2 THEN 1320
1220 IF geheim>4 THEN IF x=528 THEN IF y
=46 THEN 3350
1230 IF x<>gtx THEN 1880
1240 IF y<>gty THEN 1880
1250 PRINT CHR$(7);:geheim=geheim+1:in=1
:CALL 41008,0,ze,250,y,x:POKE &B28F,0:PR
INT CHR$(23)CHR$(0):TAG:MOVE x+16,y+20:P
RINT CHR$(128);:TAGOFF:POKE &B28F,240:PR
INT CHR$(23)CHR$(1)
1260 GOTO 1880
1270 IF lift1=16 THEN 1880
1280 lift1=lift1+1:POKE &A001,1:CALL &AO
00:y=y+16
1290 IF lift1=1 THEN LOCATE 8,23:PRINT S
TRING$(4,131)
1300 SOUND 1,520-y,10
1310 IF INT(lift1/4)=lift1/4 THEN wk=(y-
46)/64:GOTO 2600 ELSE 1880
1320 IF lift2=16 THEN 1880
1330 lift2=lift2+1:POKE &A010,1:CALL &AO
OF:y=y+16
1340 IF lift2=1 THEN LOCATE 25,23:PRINT
STRING$(4,131)
1350 SOUND 1,520-y,10
1360 IF INT(lift2/4)=lift2/4 THEN wk=(y-
46)/64:GOTO 2600 ELSE 1880
1370 IF j<>2 THEN 1880
1380 IF liftflag1 THEN 1430
1390 IF liftflag2 THEN 1490
1400 IF in<>1 THEN 1880
1410 score=score+500:GOSUB 3850:gt=gt-1:
in=0:CALL 41008,0,250,ze,y,x:gtx=gtx(gt)
:gty=gty(gt):IF geheim<5 THEN POKE &B338
,15:TAG:MOVE gtx+16,gty+16:PRINT CHR$(42
);:TAGOFF:POKE &B338,240
1420 GOTO 1880
1430 IF lift1=0 THEN 1880
1440 lift1=lift1-1:POKE &A001,0:CALL &AO
00:y=y-16
1450 IF lift1=15 THEN LOCATE 8,5:PRINT S
TRING$(4,131):GOTO 1470
1460 LOCATE 9,5:PRINT CHR$(209)CHR$(211)
1470 SOUND 1,520-y,10
1480 IF INT(lift1/4)=lift1/4 THEN wk=(y-
46)/64:GOTO 2600 ELSE 1880
1490 IF lift2=0 THEN 1880
1500 lift2=lift2-1:POKE &A010,0:CALL &AO
OF:y=y-16
1510 IF lift2=15 THEN LOCATE 25,5:PRINT
STRING$(4,131):GOTO 1530
1520 LOCATE 26,5:PRINT CHR$(209)CHR$(211
)
1530 SOUND 1,520-y,10
1540 IF INT(lift2/4)=lift2/4 THEN wk=(y-
46)/64:GOTO 2600 ELSE 1880
1550 IF j<>20 THEN 1720
1560 IF flag=1 THEN flag=0:ze=179:CALL 4
1008,0,175,179,y,x
1570 IF x=176 THEN 1600
1580 IF x=448 THEN 1630
1590 GOTO 1930
1600 IF y-lift1*16-46>48 THEN 1660
1610 IF lift1*16+46-y>48 THEN 1660
1620 GOTO 1930
1630 IF y-lift2*16-46>48 THEN 1660
1640 IF lift2*16+46-y>48 THEN 1660
1650 GOTO 1930
1660 IF y=46 THEN zs=179 ELSE zs=212
1670 x=x-16:CALL 41008,16,179,zs,y,x
1680 FOR xa=x-16 TO x-64 STEP -16
1690 CALL 41008,16,zs,zs,y,xa:NEXT
1700 CALL 41008,16,zs,179,y,xa:x=x-80
1710 GOTO 1880
1720 IF j<>24 THEN 1930
1730 IF flag=0 THEN flag=1:ze=175:CALL 4
1008,0,179,175,y,x
1740 IF x=80 THEN 1770
1750 IF x=352 THEN 1800
1760 GOTO 1930
1770 IF y-lift1*16-46>48 THEN 1830
1780 IF lift1*16+46-y>48 THEN 1830
1790 GOTO 1930
1800 IF y-lift2*16-46>48 THEN 1830
1810 IF lift2*16+46-y>48 THEN 1830
1820 GOTO 1930
1830 IF y=46 THEN zs=175 ELSE zs=216
1840 x=x+16:CALL 41008,-16,175,zs,y,x
1850 FOR xa=x+16 TO x+64 STEP 16
1860 CALL 41008,-16,zs,zs,y,xa:NEXT
1870 CALL 41008,-16,zs,175,y,xa:x=x+80
1880 xs=x((y-46)/64+1):IF xs<>0 THEN IF
ABS(x-xs)<33 THEN GOSUB 3170
1890 EI:DI:GOTO 2590
1900 '
1910 '    SCHUSS (AGENT)
1920 '
1930 IF treffer THEN 1880
1940 EI:DI:sflag=0:ri=0:r=REMAIN(1):IF r
>10 THEN r=r-10
1950 IF flag THEN st=1 ELSE st=-1
1960 IF INT((lift1+2)/4)=(lift1+2)/4 THE
N IF liftflag1 THEN IF st=1 THEN xx=144:
yy=y+10:xp=680:ri=2:GOTO 2080
1970 IF INT((lift2+2)/4)=(lift2+2)/4 THE
N IF liftflag2 THEN IF st=-1 THEN xx=368
:yy=y+10:xp=-40:ri=2:GOTO 2080
1980 p=0:FOR a=1 TO 5:IF y(a)=y THEN p=a
1990 NEXT:xp=x(p)
2000 IF xp=0 THEN p=0
2010 IF p=0 THEN 2040
2020 IF st=1 THEN IF x<xp THEN ri=1:xp=x
p-35:GOTO 2060
2030 IF st=-1 THEN IF x>xp THEN ri=1:xp=
xp+35:GOTO 2060
2040 IF st=1 THEN xp=680 ELSE xp=-40
2050 GOTO 2070
```

```
2060 IF ABS(x-xp)<50 THEN FOR a=7 TO 0 S
TEP -1:SOUND 7,300,4,a,,,10:NEXT:GOTO 22
00
2070 xx=x+8+st*28:yy=y+10
2080 FOR a=7 TO 0 STEP -1:SOUND 7,300,4,
a,,,10:NEXT
2090 CALL 41273,0,144,250,yy,xx:vx=-32*s
t
2100 IF xx<82 THEN EI:DI
2110 IF xx>477 THEN EI:DI
2120 IF xx>180 THEN IF xx<350 THEN EI:DI
2130 xx=xx+32*st:CALL 41273,vx,144,144,y
y,xx
2140 IF xx<x THEN IF xx>xp+32 THEN 2100
2150 IF xx>x THEN IF xx<xp-32 THEN 2100
2160 IF ri=0 THEN AFTER r,1 GOSUB 3170:G
OTO 1880
2170 IF ri=1 THEN 2190
2180 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,4:INK 2,2:IN
K 3,4:GOTO 1880
2190 CALL 41273,0,144,250,yy,xx
2200 FOR a=100 TO 200 STEP 10:SOUND 7,a,
1:NEXT
2210 score=score+10:CALL 41008,0,z(p),25
0,y,x(p):x(p)=0
2220 GOSUB 3850:GOTO 1880
2230 '
2240 '      LIFTSTEUERUNG
2250 '
2260 IF nr=1 THEN RETURN
2270 POKE &B28F,15
2280 IF liftflag1 THEN 2410
2290 IF lift1=ziel1 THEN 2380
2300 IF lift1>ziel1 THEN 2340
2310 lift1=lift1+1:POKE &A001,1:CALL &A0
00
2320 IF lift1=1 THEN LOCATE 8,23:PRINT S
TRING$(4,131)
2330 GOTO 2410
2340 lift1=lift1-1:POKE &A001,0:CALL &A0
00
2350 IF lift1=15 THEN LOCATE 8,5:PRINT S
TRING$(4,131):GOTO 2410
2360 LOCATE 9,5:PRINT CHR$(209);CHR$(211
)
2370 GOTO 2410
2380 pause1=pause1+1:IF pause1<4 THEN 24
10
2390 pause1=0:IF lk1=1 THEN lk1=0:ziel1=
(y-46)/16:GOTO 2410
2400 ziel1=INT(RND*5)*4:PEN 0:LOCATE 11,
22-lift1:PRINT CHR$(225):PEN 2
2410 IF liftflag2 THEN 2540
2420 IF lift2=ziel2 THEN 2510
2430 IF lift2>ziel2 THEN 2470
2440 lift2=lift2+1:POKE &A010,1:CALL &A0
0F
2450 IF lift2=1 THEN LOCATE 25,23:PRINT
STRING$(4,131)
2460 GOTO 2540
2470 lift2=lift2-1:POKE &A010,0:CALL &A0
0F
2480 IF lift2=15 THEN LOCATE 25,5:PRINT
STRING$(4,131):GOTO 2540
2490 LOCATE 26,5:PRINT CHR$(209);CHR$(21
1)
2500 GOTO 2540
2510 pause2=pause2+1:IF pause2<4 THEN 25
40
2520 pause2=0:IF lk2 THEN lk2=0:ziel2=(y
-46)/16:GOTO 2540
2530 ziel2=INT(RND*5)*4:PEN 0:LOCATE 28,
22-lift2:PRINT CHR$(225):PEN 2:GOTO 2540
2540 POKE &B28F,240
2550 RETURN
2560 '
2570 '      GANGSTER
2580 '
2590 wk=wk+1:IF wk>5 THEN wk=1
2600 IF wk<1 THEN wk=5
2610 xx=x(wk):yy=y(wk):zz=z(wk):flagg=f(
wk)
2620 EI:DI:IF xx<>0 THEN 2700
2630 IF INT(RND*(level*(gt/6+1)))<>0 THE
N 3100
2640 b=INT(RND*6)+1:xx=gx(b)
2650 IF ABS(xx-x)<64 THEN IF yy=y THEN 2
640
2660 IF INT(RND*2)=1 THEN 2680
2670 flagg=1:TAG:MOVE xx,yy:PRINT CHR$(1
85);CHR$(186);:MOVE xx,yy+16:PRINT CHR$(
183);CHR$(184);:TAGOFF:zz=183:GOTO 2690
2680 flagg=0:TAG:MOVE xx,yy:PRINT CHR$(1
89);CHR$(190);:MOVE xx,yy+16:PRINT CHR$(
187);CHR$(188);:TAGOFF:zz=187
2690 IF yy<>y THEN 3100
2700 IF yy<>y OR in=1 THEN 2770
2710 IF xx<x THEN 2740
2720 IF flagg=1 THEN CALL 41008,0,183,18
7,yy,xx:zz=187:flagg=0
2730 GOTO 2750
2740 IF flagg=0 THEN CALL 41008,0,187,18
3,yy,xx:zz=183:flagg=1
2750 IF sflag=0 THEN sflag=1:flags=flagg
:xs=xx:ys=yy:AFTER gt/2+level*10+20,1 GO
SUB 3170
2760 GOTO 3100
2770 IF flagg=0 THEN 2940
2780 IF xx>543 THEN flagg=0:CALL 41008,0
,183,187,yy,xx:zz=187:GOTO 3100
2790 IF gtx(INT(RND*30))=xx THEN IF yy<>
y THEN CALL 41008,0,zz,250,yy,xx:xx=0:GO
TO 3120
2800 IF xx=80 THEN 2830
2810 IF xx=352 THEN 2870
2820 xx=xx+16:CALL 41008,-16,183,183,yy,
xx:GOTO 3100
2830 IF yy-lift1*16>94 THEN 2910
2840 IF lift1*16-yy>2 THEN 2910
2850 IF lift1*16+46=yy THEN IF liftflag1
=0 THEN zs=zz:GOTO 2920
2860 GOTO 3100
2870 IF yy-lift2*16>94 THEN 2910
2880 IF lift2*16-yy>2 THEN 2910
2890 IF lift2*16+46=yy THEN IF liftflag2
=0 THEN zs=zz:GOTO 2920
2900 GOTO 3100
2910 IF yy=46 THEN zs=zz ELSE zs=191
2920 xx=xx+16:CALL 41008,-16,zz,zs,yy,xx
:FOR xa=xx+16 TO xx+64 STEP 16:CALL 4100
8,-16,zs,zs,yy,xa:NEXT:CALL 41008,-16,zs
,zz,yy,xa:xx=xx+80
2930 GOTO 3100
2940 IF xx<17 THEN flagg=1:CALL 41008,0,
187,183,yy,xx:zz=183:GOTO 3100
2950 IF gtx(INT(RND*30))=xx THEN IF yy<>
y THEN CALL 41008,0,zz,250,yy,xx:xx=0:GO
TO 3120
2960 IF xx=176 THEN 2990
2970 IF xx=448 THEN 3030
2980 xx=xx-16:CALL 41008,16,187,187,yy,x
x:GOTO 3100
2990 IF yy-lift1*16>94 THEN 3080
3000 IF lift1*16-yy>2 THEN 3080
3010 IF lift1*16+46=yy THEN IF liftflag1
=0 THEN zs=zz:GOTO 3090
3020 GOTO 3100
3030 IF yy-lift2*16>94 THEN 3080
3040 IF lift2*16-yy>2 THEN 3080
3050 IF lift2*16+46=yy THEN IF liftflag2
=0 THEN zs=zz:GOTO 3090
3060 GOTO 3100
3070 IF x=0 THEN 3120
3080 IF yy=46 THEN zs=zz ELSE zs=195
3090 xx=xx-16:CALL 41008,16,zz,zs,yy,xx:
FOR xa=xx-16 TO xx-64 STEP -16:CALL 4100
```

```
8,16,zs,zs,yy,xa:NEXT:CALL 41008,16,zs,z
z,yy,xa:xx=xx-80
3100 IF xx=0 THEN 3120
3110 IF yy=y THEN IF ABS(x-xx)<33 THEN I
F xx<>0 THEN xs=xx:GOSUB 3170
3120 x(wk)=xx:y(wk)=yy:z(wk)=zz:f(wk)=fl
agg
3130 GOTO 710
3140 '
3150 '     SCHUSS (GANGSTER)
3160 '
3170 a=REMAIN(1):sflag=0
3180 IF ys-y>24 THEN RETURN
3190 IF ys-y<0 THEN RETURN
3200 IF in=1 THEN RETURN
3210 IF flags=1 THEN st=1 ELSE st=-1
3220 ys=ys+6:xs=xs+8+st*20
3230 FOR a=7 TO 0 STEP -1:SOUND 7,300,4,
a,,,10:NEXT
3240 IF ABS(x-xs)<80 THEN IF in=0 THEN t
reffer=1:GOTO 3300
3250 CALL 41273,0,144,250,ys,xs:vx=-30*s
t
3260 IF ABS(xs-x)<80 THEN IF in=0 THEN t
reffer=1:GOTO 3290
3270 xs=xs+30*st:CALL 41273,vx,144,144,y
s,xs
3280 GOTO 3260
3290 CALL 41273,0,144,250,ys,xs
3300 FOR a=90 TO 125 STEP 6:SOUND 1,a,10
,15:NEXT
3310 RETURN
3320 '
3330 '     NEUES BILD
3340 '
3350 CALL 41008,0,ze,250,y,x:FOR a=1 TO
1000:NEXT
3360 FOR a=1 TO 25:CALL &A01E:NEXT
3370 etage=etage-5:geheim=0:score=score+
1000
3380 IF etage>0 THEN 270
3390 PEN 1:LOCATE 4,10:PRINT" C O N G R
A T U L A T I O N !":etage=30:gt=30:scor
e=score+2000:level=level-1:IF level<0 TH
EN level=0
3400 FOR b=1 TO 10:INK 1,24:FOR a=100 TO
 200 STEP 10:SOUND 1,a,2:NEXT:INK 1,0:FO
R a=200 TO 100 STEP -10:SOUND 1,a,2:NEXT
:NEXT
3410 GOTO 270
3420 '
3430 '     SCORE-TABELLE
3440 '
3450 POKE &B4E8,255
3460 s=101:FOR a=1 TO 100:IF score>s(a)
THEN s=a:a=100
3470 NEXT
3480 IF s>100 THEN 3530
3490 FOR a=99 TO s STEP -1:s(a+1)=s(a)
3500 IF a<10 THEN s$(a+1)=s$(a)
3510 NEXT
3520 s(s)=score:IF s<11 THEN s$(s)=""
3530 CLS
3540 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN 3540
3550 LOCATE 11,2:PRINT"S E C R E T   A G
 E N T"
3560 LOCATE 13,5:PRINT"Highscore - Tabel
le"
3570 FOR a=1 TO 10:b=a
3580 IF b>1 AND s(b)=s(b-1) THEN b=b-1:G
OTO 3580
3590 LOCATE 2,a+7:PRINT DEC$((b,"##");".
"
3600 LOCATE 7,a+7:PRINT DEC$((s(a),"####
###")
3610 LOCATE 17,a+7:PRINT s$(a);"  "
3620 NEXT
3630 IF s<101 AND s>10 THEN LOCATE 2,20:
PRINT"Ihre Platzierung: ";s;". PLATZ"
3640 IF s>100 THEN LOCATE 4,20:PRINT"Lei
der nicht unter den ersten 100
      qualifiziert!"
3650 IF s<11 THEN LOCATE 1,20:PRINT"
      G R A T U L A T I O N
 Bitte geben Sie Ihren Namen ein.":LOCAT
E 15,s+7:INPUT a$:s$(s)=LEFT$(a$,22):LOC
ATE 15,s+7:PRINT" "
3660 LOCATE 8,24:PRINT"Bitte Leertaste d
ruecken"
3670 POKE &B4E8,0
3680 a$=INKEY$:IF a$="e" THEN END
3690 IF a$=" " THEN 120 ELSE 3680
3700 '
3710 '    TREFFER
3720 '
3730 CALL 41008,0,ze,250,y,x
3740 sflag=0:treffer=0:lives=lives-1:lif
tflag1=0:liftflag2=0
3750 IF geheim>2 THEN geheim=geheim-2:gt
=gt+2 ELSE gt=gt+geheim:geheim=0
3760 IF lives>0 THEN FOR a=1 TO 2000:NEX
T:GOTO 130
3770 geheim=0
3780 LOCATE 1,9:PRINT STRING$(40," ");"
      G A M E   O V E R !              "
;STRING$(40," ")
3790 RESTORE 3800:FOR a=1 TO 22:READ b,c
:SOUND 7,b,c*1.3,15:NEXT
3800 DATA 426,25,0,10,426,25,0,5,426,10,
0,5,426,20,0,10,358,30,0,5,379,10,0,5,37
9,20,0,5,426,20,0,5,426,20,0,5,478,20,0,
5,426,25,0,5
3810 GOTO 3450
3820 '
3830 '     SCORE
3840 '
3850 IF score>9999 THEN IF scorealt<1000
0 THEN lives=lives+1:PEN 1:LOCATE lives*
2+12,3:PRINT CHR$(181);CHR$(182);:LOCATE
 lives*2+12,2:PRINT CHR$(179);CHR$(180);
:PEN 2
3860 POKE &B28F,240:LOCATE 24,3:PRINT "S
CORE    :";DEC$((score,"######")
3870 LOCATE 24,1:IF score<s(1) THEN PRIN
T "HIGHSCORE:";DEC$((s(1),"######") ELSE
 PRINT "HIGHSCORE:";DEC$((score,"######"
)
3880 scorealt=score
3890 RETURN
3900 '
3910 '     SPEICHERN
3920 '
3930 SPEED WRITE 1:SAVE"SECRET AGENT":OP
ENOUT"!high":FOR a=1 TO 100:PRINT#9,s(a)
:NEXT:FOR a=1 TO 10:PRINT#9,s$(a):NEXT:C
LOSEOUT
3940 FOR b=1 TO 2:SPEED WRITE 1:SAVE"!SE
CRET AGENT":OPENOUT"!high":FOR a=1 TO 10
0:PRINT#9,s(a):NEXT:FOR a=1 TO 10:PRINT#
9,s$(a):NEXT:CLOSEOUT
3950 NEXT:END
3960 '
3970 '     SYMBOL
3980 '
3990 IF HIMEM <40960 THEN RETURN
4000 MEMORY &9FFF
4010 CALL &BB4E
4020 SYMBOL AFTER 174
4030 SYMBOL 175,3,7,7,7,3,1,7,15
4040 SYMBOL 176,128,64,224,64,128,0,192,
239
4050 SYMBOL 177,31,55,39,247,246,244,12,
14
4060 SYMBOL 178,252,232,192,192,64,96,48
,56
4070 SYMBOL 179,1,2,7,2,1,0,3,247
```

```
4080 SYMBOL 180,192,224,224,224,192,128,
224,240
4090 SYMBOL 181,63,23,3,3,2,6,12,28
4100 SYMBOL 182,248,236,228,239,111,47,4
8,112
4110 SYMBOL 183,15,15,63,14,15,15,7,2
4120 SYMBOL 184,128,128,224,128,192,128,
0,0
4130 SYMBOL 185,7,15,31,31,23,4,4,6
4140 SYMBOL 186,128,207,252,200,128,128,
192,96
4150 SYMBOL 187,1,1,7,1,3,1,0,0
4160 SYMBOL 188,240,240,252,112,240,240,
224,64
4170 SYMBOL 189,1,243,63,19,1,1,3,6
4180 SYMBOL 190,224,240,248,248,232,32,3
2,96
4190 SYMBOL 191,15,15,63,14,15,15,7,15
4200 SYMBOL 192,128,128,224,128,192,128,
0,128
4210 SYMBOL 193,31,31,31,15,7,0,0,0
4220 SYMBOL 194,248,192,130,254,254,0,0,
0
4230 SYMBOL 195,1,1,7,1,3,1,0,1
4240 SYMBOL 196,240,240,252,112,240,240,
224,240
4250 SYMBOL 197,31,3,65,127,127,0,0,0
4260 SYMBOL 198,248,248,248,240,224,0,0,
0
4270 SYMBOL 209,1,1,1,1,1,1,1,1
4280 SYMBOL 211,128,128,128,128,128,128,
128,128
4290 SYMBOL 212,1,2,7,2,1,3,247,63
4300 SYMBOL 213,192,224,224,224,192,224,
240,248
4310 SYMBOL 214,23,3,7,12,24,112,0,0
4320 SYMBOL 215,236,228,255,31,15,14,0,0
4330 SYMBOL 216,3,7,7,7,3,7,15,31
4340 SYMBOL 217,128,64,224,64,128,192,23
9,252
4350 SYMBOL 218,55,39,255,248,240,112,0,
0
4360 SYMBOL 219,232,192,224,48,24,14,0,0
4370 SYMBOL 224,0,20,0,20,0,20,0,20
4380 SYMBOL 225,48,120,252,0,0,252,120,4
8
4390 SYMBOL 226,224,128,0,0,0,0,0,0
4400 SYMBOL 250,0,0,0,0,0,0,0,0
4410 SYMBOL 251,0,0,0,0,0,0,0,0
4420 SYMBOL 252,0,0,0,0,0,0,0,0
4430 SYMBOL 253,0,0,0,0,0,0,0,0
4440 '
4450 '     MAPRO
4460 '
4470 RESTORE 4550:a=&A000:b=&A1AA:zn=455
0:ps=0
4480 FOR c=a TO b:READ a$:IF LEFT$(a$,1)
<>"&" THEN 4510
4490 IF ps<> VAL(a$) THEN PRINT"Fehler i
n Zeile "zn:END
4500 ps=0:d$="":IF c=b THEN END ELSE c=c
-1:zn=zn+10:GOTO 4530
4510 a$="&"+a$
4520 POKE c,VAL(a$):ps=ps+VAL(a$)
4530 IF c<b THEN NEXT
4540 RETURN
4550 DATA 06,00,3E,00,21,04,07,11,&81
4560 DATA 16,0A,CD,50,BC,C9,00,06,&2C8
4570 DATA 01,3E,00,21,04,18,11,16,&A3
4580 DATA 1B,CD,50,BC,C9,00,06,01,&2C4
4590 DATA 3E,00,21,04,00,11,17,27,&B2
4600 DATA CD,50,BC,C9,00,74,F9,28,&437
4610 DATA 21,17,00,7D,CD,5A,BB,21,&2BB
4620 DATA 01,00,7D,CD,5A,BB,3E,80,&31E
4630 DATA CD,63,BB,DD,6E,00,DD,66,&479
4640 DATA 01,E5,DD,6E,08,DD,66,09,&385
4650 DATA C1,09,E5,DD,6E,02,DD,66,&43F
4660 DATA 03,D1,CD,C0,BB,DD,6E,06,&46D
4670 DATA DD,66,07,E5,21,02,00,C1,&313
4680 DATA 09,7D,CD,5A,BB,DD,6E,06,&3B9
4690 DATA DD,66,07,E5,21,03,00,C1,&314
4700 DATA 09,7D,CD,5A,BB,DD,6E,00,&3B3
4710 DATA DD,66,01,E5,DD,6E,08,DD,&459
4720 DATA 66,09,C1,09,E5,DD,6E,02,&36B
4730 DATA DD,66,03,E5,21,10,00,C1,&31D
4740 DATA 09,D1,CD,C0,BB,DD,6E,06,&473
4750 DATA DD,66,07,7D,CD,5A,BB,DD,&486
4760 DATA 6E,06,DD,66,07,E5,21,01,&2C5
4770 DATA 00,C1,09,7D,CD,5A,BB,3E,&367
4780 DATA 00,CD,63,BB,21,17,00,7D,&2A0
4790 DATA CD,5A,BB,21,03,00,7D,CD,&350
4800 DATA 5A,BB,3E,80,CD,63,BB,DD,&49B
4810 DATA 6E,00,DD,66,01,E5,DD,6E,&3E2
4820 DATA 02,DD,66,03,D1,CD,C0,BB,&461
4830 DATA DD,6E,04,DD,66,05,E5,21,&39D
4840 DATA 02,00,C1,09,7D,CD,5A,BB,&32B
4850 DATA DD,6E,04,DD,66,05,E5,21,&39D
4860 DATA 03,00,C1,09,7D,CD,5A,BB,&32C
4870 DATA DD,6E,00,DD,66,01,E5,DD,&451
4880 DATA 6E,02,DD,66,03,E5,21,10,&2CC
4890 DATA 00,C1,09,D1,CD,C0,BB,DD,&4C0
4900 DATA 6E,04,DD,66,05,7D,CD,5A,&35E
4910 DATA BB,DD,6E,04,DD,66,05,E5,&437
4920 DATA 21,01,00,C1,09,7D,CD,5A,&290
4930 DATA BB,3E,00,CD,63,BB,C9,00,&3ad
4940 DATA 00,21,17,00,7D,CD,5A,BB,&297
4950 DATA 21,01,00,7D,CD,5A,BB,3E,&2BF
4960 DATA 80,CD,63,BB,DD,6E,00,DD,&493
4970 DATA 66,01,E5,DD,6E,08,DD,66,&3E2
4980 DATA 09,C1,09,E5,DD,6E,02,DD,&3E2
4990 DATA 66,03,D1,CD,C0,BB,DD,6E,&4CD
5000 DATA 06,DD,66,07,7D,CD,5A,BB,&3AF
5010 DATA 3E,00,CD,63,BB,21,17,00,&261
5020 DATA 7D,CD,5A,BB,21,03,00,7D,&300
5030 DATA CD,5A,BB,3E,80,CD,63,BB,&48B
5040 DATA DD,6E,00,DD,66,01,E5,DD,&451
5050 DATA 6E,02,DD,66,03,D1,CD,C0,&414
5060 DATA BB,DD,6E,04,DD,66,05,7D,&3CF
5070 DATA CD,5A,BB,3E,00,CD,63,BB,&40B
5080 DATA C9,00,00,&c9
```


IMPRESSUM

Homecomputer
erscheint alle 2 Monate im
Tronic-Verlag, 3444 Wehretal 1
Tel. 05651/40693 oder 40643

Herausgeber:
Axel Credé
Chefredakteur:
Manfred Kleimann
Redaktion:
Siegfried Görk, Hartmut Wendt, Frank Brall, Ottfried Schmidt.

Programmautoren:
L. Blomberg, O. Cyranka, M. Dionet, W. Heemroth, P. Hlawna, J. Mc Carrol, R. Mayer, K. Reiger, Th. Reisepatt u.a.

Gesamtherstellung: Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Str. 168, 3500 Kassel

Vertrieb:
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz:
Verlagsunion
Friedrich-Bergius-Straße 20
6200 Wiesbaden
Telefon 06121/2660

Anzeigenverwaltung:
Markt-Kommunikation
GmbH + Co. KG
Hohenzollernstr. 60, 8000 München 40,
Telefon 089/33401314, Telex 0529212
BTX Leitseite * 31880 ≡

Anzeigenleitung:
Susanne Ehlers
Hohenzollernstraße 60
8000 München 40

Erscheinungsweise:
Erstverkaufstag von HOMECOMPUTER ist Anfang des Monats

Anzeigenpreisliste:
Bitte Mediaunterlagen anfordern.

Software-Service und Vertrieb:
Annelie Kratzenberg, Heike Rabe

Bezugspreise:
Einzelheft 6,— DM,

Abonnements Ausland:
HOMECOMPUTER (6 Hefte):
Europäisches Ausland 43,— DM
Außereuropäisches Ausland 60,— DM
HOMECOMPUTER (6 Hefte) & COMPUTRONIC (6 Hefte):
Europäisches Ausland 87,50 DM
Außereuropäisches Ausland 120,— DM
Super-Kombi:
HOMECOMPUTER (6 Hefte) & COMPUTRONIC (6 Hefte) & TIPS & TRICKS CPU:
Europäisches Ausland 127,50 DM
Außereuropäisches Ausland 170,— DM

Autoren, Manuskripte:
Der Verlag nimmt Manuskripte und Software zur Veröffentlichung gerne entgegen. Sollte keine andere Vereinbarung getroffen sein, so gehen wir davon aus, daß Sie mit einem Honorar von 120,- DM pro abgedruckter Seite im Heft einverstanden sind.

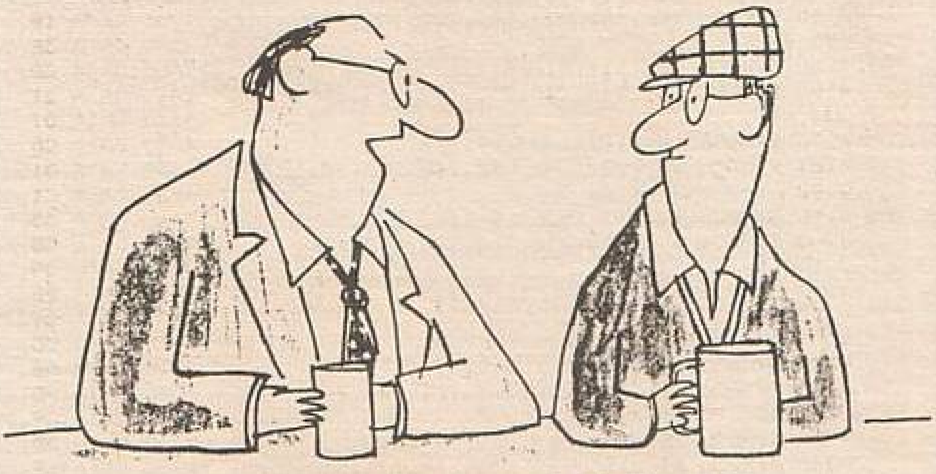
Titelblatt:
Werbeatelier H. Kästle, Eschwege

SKATEBOARD SAM
Commodore 64

SAM's tolles Abenteuer

SKATEBOARD SAM braucht wieder einmal Geld – und das dringend. Der Weltmeister und Trickfahrer auf dem „heißen Brett" ist derzeit ohne Engagement. Was tun? Doch: dann kommt ihm eine gefährliche Wette des Multi-Millionärs Billy von Rothschmidt-Bonze gerade recht. Der „Big Boss" hat sich eine trickreiche, hinterlistige Wette ausgedacht: SKATEBOARD SAM kann sich 8000 $ verdienen, wenn er eine im Stadtpark angelegte zwölfteilige Hindernis-Strecke erfolgreich absolviert. Verliert er jedoch die Wette, indem er mehr als achtmal stürzt oder das Zeitlimit überschreitet, so muß er ein Jahr lang ohne Bezahlung als Küchengehilfe in der Villa „Rothschmidt" arbeiten. SKATEBOARD SAM wird sein Bestes geben, das ist klar. Doch: ab dem vierten Teilabschnitt versucht der arglistige Millionär, unseren Helden auf dem Brett mit Hilfe der dressierten Riesentaube „Alexandra" zum Stürzen zu bringen. Mal sehen, wer die Wette gewinnt!

(Manfred Kleimann)



„Also, wie isses, Sam: Nimmst Du die Wette an?"

Ein heißes Rennen durch den Park!

Listing-Überblick
Listing 1: Einlesen der Zeichendaten sowie des Basicloaders für die Bewegung der Taube. Weiterhin wird der Basicanfang für Sprites hochgesetzt.
Listing 2: Einlesen der Spritedaten für „SAM", Hindernisse und Taube.
Listing 3: Titelbild und Musikprogramm.
Listing 4: Hauptprogramm.

Spiel-Steuerung
SAM wird über Joystick Port 2 wie folgt gesteuert:
Joystick vorne =
Höchstgeschwindigkeit
Joystick rechts =
Minimal-Geschwindigkeit
Joystick links =
Mittlere-Geschwindigkeit
Joystick zurück =
Wheelen (kleiner Sprung) damit können einzelne Hindernisse überrollt werden. Wenn Sie zu lange auf den Hinterrädern fahren, setzt SAM von selbst wieder auf. Um erneut zu „wheelen", müssen Sie den Joystick erst in eine andere Richtung bewegen.
Feuerknopf =
Hoher Sprung, damit können einzelne oder mehrere Hindernisse übersprungen werden.

Um das Programm auf der **Datasette lauffähig** zu machen, ändern Sie bitte folgende Teile in den Listings um:
Listing 1: Zeile 210 und 220 löschen
Listing 2: 2010 END ; 2020 löschen
Listing 3: 650 END ; 660 löschen

Das Programm muß dann von Hand nachgeladen werden.

SKATEBOARD SAM – ERSTER TEIL!

S K A T E B O A R D

```
5 FORI=54272TO54296:POKEI,0:NEXT
10 POKE53265,PEEK(53265)AND239:POKE657,128
20 SI=54272:POKESI+24,8:POKESI+6,240:POKESI,193:POKESI+1,44
100 FORI=0TO57:READA
110 POKE49152+I,A:NEXT:SYS49152
120 FORI=0TO207:READA:POKE14344+I,A:POKE15368+I,255-A:NEXT
122 FORI=0TO79:READA:POKE14720+I,A:POKE15744+I,255-A:NEXT
124 FORI=0TO119:READA:POKE14856+I,A:NEXT
126 FORI=49152TO49213:READA:POKEI,A:NEXT
130 PRINT"":POKE53280,0:POKE53281,12
135 FORI=0TO39:POKE1024+I,42:POKE55296+I,0:NEXT
138 FORI=0TO39:POKE1984+I,42:POKE56256+I,0:NEXT
140 PRINT"     *****   M&M SOFT PRESENTS   *****"
150 PRINT"             SKATEBOARD SAM"
160 PRINT"        WRITTEN IN 1985 BY MARC DOINET"
```

```
170 PRINT"■■■  PLEASE WAIT FOR LOADING MAIN-PROGRAM"
200 POKE53265,PEEK(53265)OR16
205 FORI=0TO650:IFPEEK(1184+I)<>32THENPOKE55456+I,0:POKESI+4,17:FORJ=0TO20:NEXT
206 POKESI+4,0:NEXT
208 FORI=0TO1200:NEXT
210 POKE53281,0:PRINT"└■LOAD"CHR$(34)"SAM B"CHR$(34)",8"
220 POKE631,19:POKE632,13:POKE633,82:POKE634,213:POKE635,13:POKE198,5
230 POKE2816,0:POKE44,11:POKE56,127:NEW
1000 DATA120,169,0,141,250,0,141,252,0,169,51,141,1,0,169,208,141,251,0,169
1010 DATA56,141,253,0,162,0,160,0,177,250,145,252,200,208,249,238,251,0,238
1020 DATA253,0,232,224,8,208,236,169,55,141,1,0,88,169,31,141,24,208,96
1050 DATA126,70,66,126,66,66,66,0:REM A
1060 DATA124,110,102,124,102,102,124,0:REMB
1070 DATA126,70,64,64,64,66,126,0:REM C
1080 DATA124,70,66,66,66,70,124,0:REM D
1090 DATA126,70,64,120,64,66,126,0:REM E
1100 DATA126,70,64,120,64,64,64,0:REM F
1110 DATA126,70,64,78,66,66,126,0:REM G
1120 DATA67,67,66,126,66,66,66,0:REM H
1130 DATA24,0,24,24,24,24,24,0:REM I
1140 DATA6,6,4,4,68,100,60,0:REM J
1150 DATA76,92,112,96,112,88,76,0:REM K
1160 DATA96,96,64,64,64,66,126,0:REM L
1170 DATA131,199,238,186,130,130,130,0:REM M
1180 DATA67,99,114,90,78,70,66,0:REM N
1190 DATA62,102,66,66,66,102,60,0:REM O
1200 DATA126,70,70,124,64,64,64,0:REM P
1210 DATA62,102,66,66,74,102,62,0:REM Q
1220 DATA126,70,70,124,88,76,70,0:REM R
1230 DATA126,70,64,126,2,66,126,0:REM S
1240 DATA126,22,16,16,16,16,16,0:REM T
1250 DATA67,67,66,66,66,102,60,0:REM U
1260 DATA67,99,34,54,20,20,28,0:REM V
1270 DATA131,131,130,130,146,186,238,0:REM W
1280 DATA238,126,56,16,56,126,238,0:REM X
1290 DATA67,67,102,60,24,48,96,0:REM Y
1300 DATA126,70,12,24,48,98,126,0:REM Z
1310 DATA126,70,66,66,66,66,126,0:REM 0
1320 DATA24,8,8,8,8,8,28,0:REM 1
1330 DATA126,6,2,126,64,64,126,0:REM 2
1340 DATA126,6,2,14,2,2,126,0:REM 3
```

```
1350 DATA66,70,126,2,2,2,2,0:REM 4
1360 DATA126,70,64,124,6,70,60,0:REM 5
1370 DATA126,70,64,126,66,66,126,0:REM 6
1380 DATA124,12,4,14,4,4,4,0:REM 7
1390 DATA126,110,102,60,102,102,126,0:REM 8
1400 DATA126,110,102,126,2,2,2,0:REM 9
1410 DATA1,1,3,3,7,29,59,222
1420 DATA128,128,192,192,96,216,188,247
1430 DATA255,127,237,127,255,255,125,255
1440 DATA254,191,246,251,254,255,251,254
1450 DATA255,253,223,255,255,247,191,255
1460 DATA255,255,189,247,255,255,125,255
1470 DATA255,255,7,255,255,131,127,255
1480 DATA255,191,254,243,207,254,251,231
1490 DATA0,56,95,95,95,63,7,0
1500 DATA0,0,224,248,252,250,26,4
1510 DATA102,255,255,255,255,255,255,255
1520 DATA253,255,239,255,61,31,7,1
1530 DATA255,31,3,0,0,0,0,0
1540 DATA191,255,239,255,124,248,224,128
1550 DATA255,248,192,0,0,0,0,0
1560 DATA120,169,23,141,20,3,169,192
1570 DATA141,21,3,169,255,141,14,208
1580 DATA160,0,140,250,0,88,96,206
1590 DATA14,208,172,250,0,200,140,250
1600 DATA0,192,8,208,5,169,38,141
1610 DATA255,7,192,16,240,3,76,49
1620 DATA234,169,39,141,255,7,160,0
1630 DATA140,250,0,76,49,234
```

SKATEBOARD SAM - TEIL 2 - DIE SPRITES

```
1000 REM ******************************
1010 REM *                            *
1020 REM *        SAM SPRITES         *
1030 REM *                            *
1040 REM ******************************
1050 :
1051 :
1052 :
2000 FORI=0TO2:FORP=0TO62:READA:POKE832+I*64+P,A:NEXTP,I
2002 FORI=2048TO2431:POKEI,0:NEXT
2004 FORI=0TO5:FORP=0TO23
2006 READA:POKE2048+I*64+P,A
2008 NEXTP,I
2009 FORI=0TO1:FORP=0TO62:READA:POKE2432+I*64+P,A:NEXTP,I
2010 PRINT"└LOAD"CHR$(34)"SAM C"CHR$(34)",8"
2020 POKE631,19:POKE632,13:POKE633,82:POKE634,213:POKE635,13:POKE198,5:NEW
2025 :
2026 :
2030 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,10,128
2040 DATA0,11,192,0,11,192,0,3,0,0,2,128,0,5,144,0,18
2050 DATA132,0,2,128,0,15,240,0,15,252,0,12,12,0,4,4,0
2060 DATA4,5,0,42,170,128,12,163,0,12,3,0
```

```
2090 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,10,128,0,11,192
2100 DATA0,11,192,0,3,0,0,18,132,0,5,144,0,2,128,0,2
2110 DATA128,0,63,252,0,63,252,0,80,5,0,42,170,128,12,163,0
2120 DATA12,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2130 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,10,128
2140 DATA0,11,192,0,11,192,0,3,0,0,2,132,0,5,144
2150 DATA0,18,128,0,2,176,0,15,240,0,15,216,0,12,44,0,4,140
2160 DATA0,6,128,0,8,0,0,44,0,0,12,0,0
2170 DATA 0,0,0,0,0,0,124,0,0,250,0,0,241,0,0,241,0,0,250,0,0,124,0,0
2180 DATA 0,0,0,0,0,0,124,124,0,250,250,0
2190 DATA 241,241,0,241,241,0,250,250,0,124,124,0
2200 DATA 0,0,0,0,0,0,124,124,124,250,250,250
2210 DATA 241,241,241,241,241,241,250,250,250,124,124,124
2220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,68,0,0,255,0,0,68,0,0,255,0,0,68,0,0
2230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2240 DATA 68,68,0,255,255,0,68,68,0,255,255,0,68,68,0
2250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2260 DATA 68,68,68,255,255,255,68,68,68,255,255,255,68,68,68
2270 DATA0,0,0,0,63,0,1,254,0,7,254,0,31,252,0,63,248
2280 DATA0,127,240,56,255,192,111,255,227,255,255,255
2290 DATA63,255,255,15,255,199,3,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2300 DATA0,0,0,0,0,0,0
2310 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2320 DATA56,255,192,111,255,227,255,255,255,63,255,255
2330 DATA15,255,199,3,255,240,0,127,248,0,63,252,0,31,254,0,7,254
2340 DATA0,1,255,0,0,63,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

TEIL DREI

```
10 REM    MUSIK ABSPIELEN
11 S=54272:FORI=STOS+24:POKEI,0:NEXT
20 POKES+24,15:POKES+5,25:POKES+6,31:POKES+13,240
30 DIMSA(23),SB(23),I1(23)
40 FORX=0TO23:READSA(X),SB(X):NEXT
50 FORX=0TO23:I1(X)=2:NEXT
55 FORX=0TO2:READSC(X),SD(X),I2(X):NEXT
60 Z1=0:Z2=0:N1=0:N2=0:LN=2
65 GOSUB500
70 POKES,SA(N1):POKES+1,SB(N1)
80 POKES+7,SC(0):POKES+8,SD(0)
95 POKES+4,33:POKES+11,33
100 Z1=Z1+1:IFZ1<>LN*I1(N1)THEN200
110 N1=N1+1:Z1=0
120 IFN1=8ANDF1=0THENN1=0:F1=1
130 IFN1=16ANDF2=0THENN1=8:F2=1
140 IFN1=24ANDF3=0THENN1=16:F3=1
150 IFN1=24ANDF3=1THENN1=0
155 IFN1=8ANDF3=1THEN240
160 POKES+4,32:POKES,SA(N1):POKES+1,SB(N1):POKES+4,33
200 Z2=Z2+1:IFZ2<>LN*I2(N2)THEN230
210 Z2=0:N2=N2+1:IFN2=3THENN2=0
220 POKES+11,32:POKES+7,SC(N2):POKES+8,SD(N2):POKES+11,33
230 GOTO100
240 FORI=15TO0STEP-.04:POKES+24,I:NEXT:POKES+24,15
250 POKES+4,0:POKES+11,0:GOTO650
497 :
498 :
499 REM          TITELBILD
500 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"[illegible]"
505 PRINT"[illegible]"
510 PRINT"[illegible]"
520 PRINT"[illegible]"
530 PRINT"[illegible]"
540 PRINT"[illegible]"
550 PRINT"[illegible]"
560 PRINT"[illegible]"
570 PRINT"[illegible]"
```

```
580 PRINT"[Grafikzeichen]"
590 PRINT"[Grafikzeichen]"
600 PRINT"[Grafikzeichen]"
610 PRINT"[Grafikzeichen]"
620 PRINT"[Grafikzeichen]     ****        M  &  M       ****"
630 PRINTSPC(11)"[Grafikzeichen]S O F T W A R E"
640 RETURN
650 PRINT"[Grafikzeichen]LOAD"CHR$(34)"SAM D"CHR$(34)",8"
660 POKE631,19:POKE632,13:POKE633,82:POKE634,213:POKE635,13:POKE198,5:END
670 :
680 REM        MUSIK DATEN
690 DATA143,12,48,11,143,12,143,10,143,12,104,9,143,12,97,8
700 DATA24,14,143,12,24,14,48,11,24,14,143,10,24,14,104,9
710 DATA195,16,210,15,195,16,24,14,195,16,143,12,195,16,48,11
720 DATA97,8,32,24,14,32,195,16,32,97,8,42
```

TEIL VIER

```
5 FORI=54272TO54296:POKEI,0:NEXT:GOSUB8000
10 PRINT"[Grafikzeichen]":V=53248:S=54272:LI=8 :LE=0:SC=0:BI=0:ZE=0:X=15:Y=189:GW=0:ZT=0
20 POKEV+32,0:POKEV+33,0:POKEV+28,1:POKEV+30,0:POKEV+24,31:POKE657,128
30 POKEV+37,1:POKEV+38,6:POKEV+39,0:FORI=40TO45:POKEV+I,0:NEXT:POKE2040,13
40 POKEV+46,1:POKEV+1,Y:POKES+24,15:POKEV+15,166
45 FORI=3TO14:POKEV+I,202:NEXT
50 GOTO6000
999 :
1000 REM       HAUPTROUTINE
1001 :
1005 POKES+5,6:POKES+6,15:POKES+1,15
1010 J=PEEK(56320):POKES+4,16:POKES+4,17
1015 IFPEEK(V+16)AND1ANDX>70THEN1030
1016 ZT=ZT+1
1020 IF(JAND16)=0THEN2000
1030 IF(JAND4)=0THENX=X+1:GOTO1070
1040 IF(JAND8)=0THENX=X+3:GOTO1070
1050 IF(JAND1)=0THENX=X+4:GOTO1070
1060 X=X+2
1065 IFPEEK(V+30)<>0ANDPEEK(2040)=15THEN3000
1070 IF(JAND2)<>0THENZE=0:GOTO1110
1090 ZE=ZE+1:IFZE>6THEN1110
1100 POKE2040,15:GOTO1120
1110 POKE2040,13
1120 IFX>255THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR1:X=X-255
1130 IFX>80ANDPEEK(V+16)AND1THEN5000
1140 IFPEEK(V+30)<>0THEN4000
1150 POKEV,X
1160 GOTO1010
1999 :
2000 REM       HOHER SPRUNG
2001 :
2010 POKE2040,14:POKES+4,0:POKES+5,0:POKES+6,240:T=15:POKES+4,17:ZT=ZT+5
2020 FORI=1TO12:T=T+4:Y=Y-1:X=X+1.5
2030 IFX>255THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR1:X=X-255
2035 POKES+1,T:POKEV,X:POKEV+1,Y
2040 IFPEEK(V+30)<>0THENI=0:GOTO4000
2045 NEXT
2046 FORI=1TO7:X=X+1
2047 IFX>255THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR1:X=X-255
2048 IFPEEK(V+30)<>0THENI=0:GOTO4000
2049 POKEV,X:NEXT
2050 FORI=12TO1STEP-1:T=T-4:Y=Y+1:X=X+1.5
2055 IFX>255THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR1:X=X-255
2060 POKES+1,T:POKEV,X:POKEV+1,Y
2070 IFPEEK(V+30)<>0THENI=0:GOTO4000
2080 NEXT:POKE2040,13
2090 GOTO1005
```

Wer verliert schon gern eine solche Wette? „Strengen Sie sich also besonders an! (auch, was die fehlerfreie Eingabe des Spiels angeht)

```
3000 REM       FLACHER SPRUNG
3001 :
3010 POKES+4,16:POKES+5,39:POKES+6,0:POKES+1,22:POKES+4,17:ZT=ZT+3
3020 FORI=1TO5:X=X+1:Y=Y-1
3030 IFX>255THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR1:X=X-255
3050 POKEV,X:POKEV+1,Y:NEXT
3060 FORI=1TO10:X=X+1
3070 IFX>255THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR1:X=X-255
3090 POKEV,X:NEXT
3100 FORI=5TO1STEP-1:X=X+1:Y=Y+1
3110 IFX>255THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR1:X=X-255
3115 POKEV+30,0
3120 POKEV,X:POKEV+1,Y:NEXT
3130 POKE2040,13:ZE=0:GOTO1005
3999 :
4000 REM       KOLLISSION
4001 :
4010 POKES+4,128:POKES+5,0:POKES+6,240:T=230:POKES+4,33
4020 FORI=0TO43:T=T-4
4030 POKES+1,T:POKEV+1,Y-I*4:NEXT
4040 POKES+4,32:POKES+5,13:POKES+6,0:POKES+1,1:POKES+4,129
4050 FORI=0TO50:POKEV+17,31:POKEV+17,26:NEXT
4055 POKEV+17,27
4060 FORI=0TO1800:NEXT
4090 LI=LI-1:IFLI=0THEN6200
4110 POKEV+30,0:ZE=0:X=15:Y=189:POKEV,X:POKEV+1,Y:GOTO5395
5000 REM       LEVELAUFBAU
5001 :
5005 POKE53265,PEEK(53265)AND239
5010 X=15:POKEV,X
5011 FA=0:GOSUB6100
5012 PRINT"■▣────────────────────────────────────────";
5013 PRINT"                                        ";
5014 PRINT"▣ LIVES :      LEVEL :      SCORE :      ";
5015 PRINT"                                        ▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣";
5016 PRINT"                                        ";
5017 PRINT"────────────────────────────────────────";
5018 PRINT"▣     WRITTEN BY MARC DOINET IN 1985     ▣▣▣▣▣■";
5019 POKE2023,160:POKE56295,0
5020 BI=BI+1:IFBI=4THENBI=1
5030 ONBIGOTO5100,5200,5300
5040 :
5100 PRINT"▣‾_‾‾_‾_‾‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾‾‾_‾_‾‾_‾‾";
5105 PRINT"‾_‾_‾_‾_‾_‾‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾‾_‾";
5110 PRINT"_‾‾_‾_‾‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾‾‾_‾_‾_‾‾";
5115 PRINT"‾_‾_‾_‾_/‾ \_‾_‾_‾_‾_/‾\_‾_‾_‾_‾_‾‾/";
5120 PRINT"\_‾_‾_‾_/‾     \_‾_‾_‾_/‾     \_‾_‾_‾_/‾"
5125 PRINT"  \_‾/‾  ▣___  ▣\_‾_/‾        \_‾_/‾"
5130 PRINT"▣  _▣‾▣___  ‾‾   ▣‾▣      ___▣‾‾"
5135 PRINT"▣   ▣‾▣      __ ▣‾  ▣     ‾‾  ▣‾|\▣_"
5140 PRINT"▣   \|‾         \||\          ‾▣‾‾"
5145 PRINT"▣    ‾‾          ‾‾           ‾‾
5150 PRINT"     ‾|\         _‾          \|‾"
5155 PRINT"    \|‾          _‾           _‾"
5160 PRINT"      _‾         ‾|\          ‾|\"
5165 PRINT"      _‾         _‾           _‾"
5170 PRINT"    ♠‾_|        ♠‾_|         ♠‾_|"
5175 PRINT"▣JJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJJ▣";
5180 PRINT"▣                                        ";
5185 PRINT"▣                                        ";
5190 GOTO5390
5200 PRINT"▣‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾‾";
5205 PRINT"‾_‾_‾_‾_‾‾_‾_‾_‾‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾";
5210 PRINT"‾_‾_‾_‾‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾‾";
5215 PRINT"‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾_‾";
5220 PRINT"‾  \_‾_‾_‾/‾\_‾_‾_‾_/‾    \_‾_‾_‾_/‾    \";
5225 PRINT"        \_‾/‾     \_‾_/‾      \_‾_/‾"
5230 PRINT"▣___     ▣‾    ▣___▣‾    ▣___    ▣‾"
5235 PRINT"▣‾‾      ▣‾|\  ▣‾  ▣‾ ▣     ‾‾  ▣‾ ▣___"
5240 PRINT"      ▣_▣‾▣___    ▣‾▣‾‾         ▣‾|\ ▣‾‾▣"
5245 PRINT"      \|‾‾     ‾|\         _‾"
```

```
5250 PRINT"      _¯        ↖|¯          _¯"
5255 PRINT"      -|↘        ¯-           _¯"
5260 PRINT"      _¯         -|↘        ↖|¯"
5265 PRINT"      _¯         _¯           _¯"
5270 PRINT"     ♠¯_|       ♠¯¯|        ♠_¯|"
5275 PRINT"▣♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪▣";
5280 PRINT"▣                                       ";
5285 PRINT"▣                                       ";
5290 GOTO5390
5300 PRINT"▣_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯__¯_";
5305 PRINT"_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯";
5310 PRINT"¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯ ¯___¯__";
5315 PRINT"¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_/⌐\L¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯_¯";
5320 PRINT"¯_¯_¯_/⌐\L¯_¯_¯_/⌐▣___▣\L¯_¯_¯_/⌐\L__¯_¯¯";
5325 PRINT"\L¯_/⌐▣___▣\L_¯/⌐   ▣   ▣\L_¯⌐     L_¯/⌐";
5330 PRINT" ▣_¯   ▣¯     ▣_¯ ▣_____      ▣_ ▣_____ ▣_¯"
5335 PRINT"▣_▣¯▣___       ▣_¯ ▣¯¯¯         ▣:↘ ▣¯¯  ▣_¯"
5340 PRINT" ▣▣_¯▣¯        ▣|↘           ↖|_¯       ↖|_¯"
5345 PRINT"  ¯|↘          ¯_            _¯          _¯"
5350 PRINT" ↖|¯           _¯            ¯_·         ¯_"
5355 PRINT"  ¯_          ↖|_            ↖|¯         _|¯"
5360 PRINT"  _|↘          _¯            ¯|↘         _¯"
5365 PRINT"  ¯_           ¯¯            _¯          ↖|¯"
5370 PRINT" ♠_¯|         ♠¯_|          ♠_¯|        ♠_¯|"
5375 PRINT"▣♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪▣";
5380 PRINT"▣                                       ";
5385 PRINT"▣                                       ";
5390 LE=LE+1:IFLE>12THENGW=1:GOTO6200
5395 ONLEGOTO5400,5420,5440,5460,5480,5500,5520,5540,5560,5580,5600,5620
5400 POKEV+2,162:POKEV+4,2:POKE2041,32:POKE2042,33
5410 POKEV+21,7:POKEV+16,4:GOTO5650
5419 :
5420 POKEV+2,114:POKEV+4,193:POKEV+6,50:POKE2041,36:POKE2042,34:POKE2043,35
5430 POKEV+21,15:POKEV+16,8:SC=SC+200:GOTO5650
5439 :
5440 POKEV+2,60:POKEV+4,92:POKEV+6,126:POKEV+8,200:POKEV+10,235:POKEV+12,51
5450 POKE2041,32:POKE2042,32:POKE2043,37:POKE2044,35:POKE2045,36:POKE2046,33
5455 POKEV+21,127:POKEV+16,64:SC=SC+300:GOTO5650
5459 :
5460 POKEV+2,60:POKEV+4,115:POKEV+6,166:POKEV+8,224:POKEV+10,15:POKEV+12,70
5465 POKE2041,34:POKE2042,34:POKE2043,34:POKE2044,37:POKE2045,37:POKE2046,33
5470 POKEV+21,127:POKEV+16,96:SC=SC+700:GOTO5650
5479 :
5480 POKEV+2,110:POKEV+4,128:POKEV+6,168:POKEV+8,205:POKEV+10,255:POKEV+12,62
5485 POKE2041,32:POKE2042,35:POKE2043,35:POKE2044,36:POKE2045,34:POKE2046,32
5490 POKEV+21,127:POKEV+16,64:SC=SC+700:GOTO5650
5499 :
5500 POKEV+2,55:POKEV+4,84:POKEV+6,128:POKEV+8,174:POKEV+10,218:POKEV+12,25
5505 POKE2041,35:POKE2042,37:POKE2043,37:POKE2044,34:POKE2045,32:POKE2046,36
5510 POKEV+16,64:POKEV+21,127:SC=SC+850:GOTO5650
5519 :
5520 POKEV+2,43:POKEV+4,91:POKEV+6,136:POKEV+8,208:POKEV+10,250:POKEV+12,28
5525 POKE2041,37:POKE2042,32:POKE2043,37:POKE2044,33:POKE2045,35:POKE2046,34
5528 POKEV+21,127:POKEV+16,64:SC=SC+700
5530 GOTO5650
5539 :
5540 POKEV+2,123:POKEV+4,175:POKEV+6,235:POKEV+8,24:POKEV+10,68
5545 POKE2041,34:POKE2042,37:POKE2043,33:POKE2044,34:POKE2045,35
5550 POKEV+21,63:POKEV+16,48:GOTO5650
5559 :
5560 POKEV+2,46:POKEV+4,98:POKEV+6,155:POKEV+8,220:POKEV+10,12:POKEV+12,52
5565 POKE2041,33:POKE2042,33:POKE2043,36:POKE2044,37:POKE2045,33:POKE2046,37
5570 POKEV+21,127:POKEV+16,96:GOTO5650
5579 :
5580 POKEV+2,42:POKEV+4,110:POKEV+6,172:POKEV+8,234:POKEV+10,40
5585 POKE2041,37:POKE2042,37:POKE2043,37:POKE2044,37:POKE2045,37
5590 POKEV+21,63:POKEV+16,32:GOTO5650
5599 :
5600 POKEV+2,46:POKEV+4,92:POKEV+6,128:POKEV+8,184:POKEV+10,219:POKEV+12,12
5605 POKEV+14,66:POKE2041,33:POKE2042,32:POKE2043,37:POKE2044,35:POKE2045,34
```

```
5610 POKE2046,33:POKEV+21,127:POKEV+16,64:GOTO5650
5619 :
5620 POKEV+2,40:POKEV+4,110:POKEV+6,127:POKEV+8,167:POKEV+10,200:POKEV+12,245
5625 POKE2041,34:POKE2042,32:POKE2043,32:POKE2044,32:POKE2045,36:POKE2046,37
5630 POKEV+21,127:POKEV+16,0:GOTO5650
5640 GOTO5650
5641 :
5650 PRINT""SPC(8)"";LI
5651 PRINT""SPC(33)"";SC
5652 PRINT""SPC(20)"";LE
5655 IFLE>3THENPOKEV+21,PEEK(V+21)OR128:SYS49152
5660 POKEV+30,0:POKE53265,PEEK(53265)OR16:GOTO1000
6000 PRINT"":FA=2:GOSUB6100:PRINT"":POKES+5,10:POKES+6,0:POKES+1,250
6001 :
6010 POKES+4,129:FORI=1TO70
6020 PRINT""SPC(14)"GET READY.                    "
6030 IFPEEK(646)=15THENPOKE646,11:NEXT:GOTO6050
6040 IFPEEK(646)=11THENPOKE646,15:NEXT
6050 POKES+4,0:POKEV+33,14:TI$="000000":GOTO5000
6099 REM     BILDSCHIRMKOPF
6100 POKE646,FA:PRINT" M&M'S      - SKATEBOARD SAM -      M&M'S ";
6110 RETURN
6199 REM   GEWONNEN/VERLOREN
6200 POKEV+21,0:POKEV+33,0:PRINT""
6207 POKE53265,PEEK(53265)OR16
6208 IFGW<>1THEN6450
6210 IFZT>1050THEN6430
6212 POKES+5,12:POKES+6,0:FORI=3TO120
6215 POKES+4,128:POKES+1,I:POKES+4,129:NEXT
6230 PRINT"DU HAST'S GESCHAFFT ..."
6250 PRINT"                                   "
6260 PRINT"                               "
6270 PRINT"   KONTO NR.    370 895 55     "
6280 PRINT"                               "
6290 PRINT"           -- SCHECK --        "
6300 PRINT"                               "
6310 PRINT"   DOLLAR       8000.-         "
6320 PRINT"                               "
6330 PRINT"   AN :         SAM SKATE      "
6340 PRINT"                               "
6350 PRINT"   UNTERSCHR.:BILL BONZE       "
6360 PRINT"                               "
6370 PRINT"   0000003969    04032     33  "
6380 PRINT"                               "
6390 PRINT"     DU BIST REICH !!
6400 PRINT"    MIT DEN DOLLARS KANNST DU DIR"
6410 PRINT"    SOVIEL BOARDS KAUFEN WIE DU WILLST.":GOSUB8500:I=0
6420 GOTO6492
6430 PRINT"SCHOEN! DU HAST ES GESCHAFFT,DIE STRECKE"
6435 PRINT"ABZUFAHREN. ABER DU WARST NICHT SCHNELL"
6440 PRINT"GENUG. DESHALB LEIDER ...":FORI=0TO8000:NEXT
6450 T=221:POKES+4,0:POKES+6,240:POKES+5,0:POKES+4,129:PRINT""
6455 PRINT"";
6460 FORI=1TO41:PRINTSPC(15)"GAME OVER.                    ";
6470 FORO=1TO5:T=T-1:POKES+1,T:NEXTO:POKE646,PEEK(646)+1:NEXTI
6480 FORI=1TO39:SYS59626:NEXT
6482 PRINT""SPC(15)"GAME OVER.                    "
6490 FORI=15TO0STEP-.03:POKES+24,I:NEXT:POKES+4,0:POKES+24,15
6492 PRINTSPC(6)"PRESS ANY KEY TO CONTINUE !"
6495 POKE198,0:WAIT198,1
6499 REM      TOP FIVE  UEBERSICHT
6500 POKE53265,PEEK(53265)AND239:FA=14:GOSUB6100
6510 IFSC>HSC(4)THEN7000
6520 PRINT""SPC(7)"                           "
6530 FORI=0TO12
6540 PRINTSPC(7)"                          "
6550 NEXT
6560 PRINTSPC(7)"                          "
6570 PRINT""SPC(7)"PRESS F-1 TO RESTART GAME !"
6580 PRINT""SPC(15)"TOP - FIVE"
6590 FORI=0TO4
```

```
6600 PRINTSPC(8);"▓";STR$(I+1);".";
6610 FORP=(LEN(STR$(HSC(I)))-1)TO5:PRINT" ";:NEXT
6620 PRINTSTR$(HSC(I));" ▓ ";HSC$(I)"▓"
6630 NEXT
6640 PRINTSPC(7)"▓▓LAST SCORE : "SC"▓":POKE53265,PEEK(53265)OR16
6650 GETA$:IFA$<>"▓"ANDPEEK(56320)=127THEN6650
6660 GOTO10
6999 REM    TOP FIVE  EINTRAGUNG
7000 NA$="":POKE198,0
7010 FA=10:GOSUB6100:POKE53265,PEEK(53265)OR16
7020 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓GEBEN SIE BITTE IHRE INITIALEN EIN :▓▓"
7030 POKE19,1:INPUTNA$:POKE19,0
7100 IFNA$=""ORLEN(NA$)>10THEN7000
7110 POKES+4,0:I=0
7115 IFLEN(NA$)=10THEN7130
7120 NA$=NA$+" ":GOTO7115
7130 IFSC>HSC(I)THENX=5:GOTO7150
7140 I=I+1:GOTO7130
7150 X=X-1
7152 IFX=ITHEN7170
7155 HSC(X)=HSC(X-1)
7160 HSC$(X)=HSC$(X-1):GOTO7150
7170 HSC(I)=SC:HSC$(I)=NA$
7180 POKE53265,PEEK(53265)AND239:FA=14:GOSUB6100:GOTO6520
7999 REM    TOP FIVE  VORGABE
8000 FORI=0TO4
8010 READHSC(I),HSC$(I)
8020 NEXT:RETURN
8030 DATA 10000,"COMPUTER  "
8040 DATA  9000,"COMPUTER  "
8050 DATA  8000,"COMPUTER  "
8060 DATA  5000,"COMPUTER  "
8070 DATA  2000,"COMPUTER  "
8499 REM      GEWINN HYMNE
8500 FORI=0TO80:POKEV+32,I:NEXT:POKES+4,0:POKES+18,0
8505 POKES+5,32:POKES+6,240:POKES+12,32:POKES+13,240:POKES+19,32:POKES+20,240
8510 POKES,195:POKES+1,16:POKES+7,30:POKES+8,25:POKES+14,135:POKES+15,33
8520 POKES+4,33:FORI=0TO1400:NEXT
8530 POKES+11,33:FORI=0TO1400:NEXT
8540 POKES+18,33:FORI=0TO1600:NEXT
8550 POKES+11,32:POKES+7,96:POKES+8,22:POKES+11,33:FORI=0TO700:NEXT
8560 POKES+11,32:POKES+7,31:POKES+8,21:POKES+11,33:FORI=0TO2000:NEXT
8570 FORI=15TO0STEP-.03:POKES+24,I:NEXT:POKES+4,0:POKES+11,0:POKES+18,0
8580 POKES+24,15:RETURN
```

NASENJACK

Atari 800 XL

Nasenjack, oh Nasenjack – da hast Du Dir ja 'ne ganze Menge vorgenommen! Zehn Schätze willst Du bergen, ohne daß Dich böse Geister und gefährliche Fledermäuse bei der Arbeit stören und töten? Aber nur Mut! Du kannst es ja schaffen!

Ja, der arme NASENJACK möchte aus einem unterdirdischen Labyrinth Schätze holen, die ihn zum reichsten Mann der Welt machen. Doch viele Gefahren lauern bei diesem tollen „ATARI-Abenteuer". Da wären zunächst die Geister: Sobald einer dieser üblen Gesellen auftaucht, schlagen Sie schnellstens ein Loch (Feuerknopf), und der Geist fällt sogleich todbringend in die Tiefe. Schlafende Fledermäuse, zunächst noch harmlos, wachen urplötzlich auf, versuchen Sie durch ihren tödlichen Biß zu vernichten. Weichen Sie deshalb den anstürmenden „fliegenden Objekten" aus, erklimmen eine Leiter und „buddeln" schnell ein Loch, um sich durch dieses hindurchfallen zu lassen. Die Schätze, die es zu sammeln gilt, erlangen Sie, indem Sie sich unter die entsprechenden Sockel stellen und die „Kleinode" berühren. Haben Sie alle zehn Schätze aufgesammelt, so erscheint eine Leiter, die den einzigen Fluchtweg aus dieser Hölle darstellt.

NASENJACK-Geister, „Mäuse" und Moneten!

Auf der obersten Ebene befindet sich ein Fragezeichen, hinter dem ein Buchstabe verborgen ist. Sollte es Ihnen gelingen, das Wort „EXTRA" zusammenzufinden, erhalten Sie ein Extra-Leben. (M.K.)

Das Spiel verfügt über 75 (!) Schwierigkeitsgrade, die sich pro Level steigern.

```
10 HI=100000
20 GRAPHICS 18:SETCOLOR 0,0,14:POSITION
4,5:? #6;"PLEASE  WAIT"
30 GOSUB 2010
40 PAGE=PEEK(106)-12:CHS=PAGE*256
50 RESTORE 2460
60 FOR I=1 TO 471:POKE CHS+I,PEEK(57344+
I):POKE CHS+1024+I,PEEK(57344+I):NEXT I
70 READ C:IF C<>-1 THEN FOR I=0 TO 7:REA
D A:POKE CHS+C*8+I,A:POKE CHS+C*8+1024+I
,A:NEXT I:GOTO 70
80 READ C:IF C<>-1 THEN FOR I=0 TO 7:REA
D A:POKE CHS+C*8+1024+I,A:NEXT I:GOTO 80
90 DIF=0.1:L=3:BO=3000:X=0:Y=21:H=32:SOK
=10:TI=0:LO=0:BON=10:ZG=0:WE=0
100 DAT=1:O=0:E1=0:X2=0:T3=0:R4=0:A5=0
110 GOSUB 1570:GOSUB 1850:GOSUB 540:POKE
 711,148
120 POSITION 0,0:? #6;"SCORE:";SC:POSITI
ON 13,0:? #6;"LE:";L:POSITION 0,1:? #6;"
BONUS:";BO;" "
130 POSITION 0,2:? #6;"LEVEL:";LVL:POKE
77,0
140 S=PEEK(632):K=PEEK(644):IF LO=1 THEN
 TI=TI-1
150 IF TI<0 THEN 780
160 BON=BON-1:IF BON<1 THEN BON=10:BO=BO
-100
170 IF BO<100 THEN BO=3000:COLOR 32:PLOT
 X,Y:GOSUB 830
180 POKE 756,POK:POK=POK+4:IF POK>PAGE+4
 THEN POK=PAGE
190 IF FLE=1 THEN GOSUB 1390
200 IF FLEDER=0 THEN TIF=TIF-1:IF TIF<0
THEN 1230
210 IF STU=1 THEN 490
220 IF S=7 AND X<19 THEN XR=1:CS=130:GOT
O 290
230 IF S=11 AND X>0 THEN XR=-1:CS=131:GO
TO 290
240 IF S=13 THEN GOTO 390
250 IF S=14 AND H=7 THEN 440
260 IF K=0 THEN GOSUB 660
270 GOTO 120
280 REM SEITE
290 LOCATE X+XR,Y,Z:IF Z=133 THEN 560
300 IF Z=156 THEN 1440
310 IF Z=11 OR Z=9 THEN COLOR H:PLOT X,Y
:GOSUB 830
320 IF Z=38 OR Z=174 THEN 120
330 COLOR H:PLOT X,Y:X=X+XR:LOCATE X,Y,Z
:COLOR CS:PLOT X,Y:H=Z
340 IF Z=173 OR Z=168 THEN GOSUB 830
350 LOCATE X,Y+1,Z1:IF Z1=32 THEN STU=1
360 IF K=0 THEN GOSUB 660
370 GOTO 120
380 REM RUNTER
390 LOCATE X,Y+1,Z:IF Z<>7 THEN 120
400 COLOR H:PLOT X,Y:Y=Y+1:LOCATE X,Y,Z:
COLOR 132:PLOT X,Y:H=Z
410 IF Z=173 THEN GOSUB 830
420 GOTO 120
430 REM HOCH
440 COLOR H:PLOT X,Y:Y=Y-1:LOCATE X,Y,Z:
COLOR 132:PLOT X,Y:H=Z
450 IF Y<4 THEN 1030
460 IF Z=173 THEN GOSUB 830
470 GOTO 120
480 REM STURZ
490 LOCATE X,Y+1,Z:IF Z=9 OR Z=168 THEN
COLOR 32:PLOT X,Y:GOSUB 830:GOTO 120
500 IF Z<>32 THEN STU=0:SOUND 1,0,0,0:GO
TO 120
510 COLOR H:PLOT X,Y:Y=Y+1:LOCATE X,Y,Z:
COLOR CS:PLOT X,Y:H=Z
520 SOUND 1,Y*10/2,10,10
530 GOTO 120
540 COLOR 38:PLOT 0,23:DRAWTO 19,23
550 RETURN
560 PO=INT(RND(0)*10)+1
570 SOK=SOK-1
580 FOR W=PO TO 0 STEP -1:SOUND 0,W/2,10
,10:SC=SC+100:POSITION 6,0:? #6;SC:NEXT
W:SOUND 0,0,0,0
590 COLOR 32:PLOT X+XR,Y:DRAWTO X+XR,Y-2
600 IF RND(0)*10<DIF THEN GOSUB 1090
610 IF SOK=0 THEN 630
620 GOTO 120
630 FOR W=3 TO 13:COLOR 7:PLOT 10,W:SOUN
D 0,W*5/2+100,12,10:NEXT W:SOUND 0,0,0,0
640 IF X=10 THEN H=7:COLOR CS:PLOT X,Y
650 GOTO 120
660 REM LOCH
670 IF TI<0 THEN 780
680 IF X<1 OR X>18 THEN RETURN
690 IF Y>21 OR TI>0 THEN RETURN
700 LOCATE X+XR,Y+1,Z:IF Z<>38 THEN RETU
RN
710 IF LO=1 THEN 780
720 FOR W=0 TO 240 STEP 20:SOUND 2,W,0,1
0:NEXT W:SOUND 2,0,0,0
730 POSITION X+XR,Y+1:? #6;" "
740 LOCATE X+XR,Y,ZG:IF ZG=11 THEN GOSUB
 1120
750 LO=1:TI=15
760 XL=X+XR:YL=Y+1
770 RETURN
780 FOR W=240 TO 0 STEP -20:SOUND 2,W,0,
10:NEXT W:SOUND 2,0,0,0
790 POSITION XL,YL:? #6;CHR$(38)
800 IF XL=X AND YL=Y THEN COLOR 38:PLOT
X,Y:H=38:GOSUB 830
810 LO=0:TI=0
820 GOTO 120
830 FOR W=0 TO 3:SOUND W,0,0,0:NEXT W
840 COLOR H:PLOT X,Y:Y=Y-1:LOCATE X,Y,Z:
COLOR 132:PLOT X,Y:H=Z
850 POKE 756,POK:POK=POK+4:IF POK>PAGE+4
 THEN POK=PAGE
860 SOUND 2,Y*3,10,10
870 POKE 711,Y:IF Y>0 THEN 840
880 SOUND 2,0,0,0
890 COLOR H:PLOT X,Y
900 L=L-1:IF L<0 THEN POSITION 5,12:? #6
;"[illegible]":FOR W=0 TO 500:NEXT W:GOTO
 90
910 BO=3000:TI=0:SOK=10:LO=0:H=32:POKE 7
11,148:GOSUB 1850
920 RETURN
930 FOR W=150 TO 20 STEP -8
940 FOR W1=1 TO 3:SOUND 2,W+W1,10,8-W1:N
EXT W1:SOUND 2,0,0,0
950 FOR W1=1 TO W/20:NEXT W1:NEXT W
960 COLOR 161:PLOT X+XR,Y+2:POSITION 13,
2:? #6;"90*";LVL:FOR W=1 TO 80:NEXT W
970 FOR W=8 TO 0 STEP -2
980 FOR W1=-50 TO 50 STEP 10:SOUND 2,ABS
(W1)+50,14,W:NEXT W1:NEXT W
990 COLOR 32:PLOT X+XR,Y+2
1000 POSITION 13,2:? #6;"      "
1010 SC=SC+LVL*90:FL=0
1020 RETURN
1030 IF BO>49 THEN BO=BO-50:POSITION 6,1
:? #6;BO;" ":SC=SC+50:POSITION 6,0:? #6;
SC:SOUND 0,BO/25,10,10:GOTO 1030
1040 SOUND 0,0,0,0
1050 FOR W=0 TO 50:NEXT W
1060 LO=0:TI=0:SOK=10:DIF=DIF+0.1:LVL=DI
F*10:DAT=DAT+1:H=32:BO=3000:GOSUB 1850
1070 GOTO 120
1080 REM [illegible]
1090 POSITION X+XR,Y:? #6;CHR$(11):POSIT
ION X+XR,Y-1:? #6;CHR$(9)
1100 FOR W=10 TO 0 STEP -1:SOUND 0,255,1
0,W:NEXT W:SOUND 0,0,0,0
1110 RETURN
1120 WE=3
1130 IF Y>20 THEN WE=0:GOTO 1150
1140 LOCATE X+XR,Y+3,ZF:IF ZF<>32 THEN W
E=1
1150 LOCATE X+XR,Y+2,ZF:IF ZF=160 THEN F
L=1
1160 FOR W=Y-1 TO Y+WE:COLOR 9:PLOT X+XR
,W:COLOR 11:PLOT X+XR,W+1:SOUND 0,W,10,1
0:COLOR 32:PLOT X+XR,W-1:NEXT W
1170 COLOR 32:PLOT X+XR,Y+WE:PLOT X+XR,Y
+WE+1:FOR W=25 TO 0 STEP -1:SOUND 0,W,0,
10:NEXT W
1180 COLOR 12:PLOT X+XR,Y+WE+1
1190 ZG=0:SC=SC+500
1200 SOUND 0,0,0,0:IF FL=1 THEN GOSUB 93
0
1210 RETURN
1220 REM FLEDERMAUS
1230 IF Y<7 THEN TIF=75-DIF*10:FL=0:FLED
ER=0:GOTO 120
1240 IF Y>18 THEN YF=19:GOTO 1280
1250 IF Y>14 THEN YF=15:GOTO 1280
1260 IF Y>10 THEN YF=11:GOTO 1280
1270 IF Y>6 THEN YF=7:GOTO 1280
1280 IF X<10 THEN 1320
1290 XF=INT(RND(0)*10):LOCATE XF,YF,ZFL:
O=O+1:IF O>10 THEN O=0:FLE=0:FLEDER=0:TI
F=75-DIF*10:GOTO 1350
1300 IF ZFL<>160 THEN 1290
1310 XFR=1:GOTO 1350
1320 XF=INT(RND(0)*10)+9:LOCATE XF,YF,ZF
L:O=O+1:IF O>10 THEN O=0:FLE=0:FLEDER=0:
TIF=75-DIF*10:GOTO 1350
1330 IF ZFL<>160 THEN 1320
1340 XFR=-1
1350 FOR W=10 TO 2 STEP -1:SOUND 0,W,2,1
0:NEXT W:SOUND 0,0,0,0:COLOR 32:PLOT XF,
YF:YF=Y:LOCATE XF,YF,ZFL:FM=ZFL
1360 COLOR 173:PLOT XF,YF
1370 FLE=1:TIF=0:FLEDER=1
1380 GOTO 120
1390 SOUND 3,8,0,3:COLOR FM:PLOT XF,YF:X
F=XF+XFR:LOCATE XF,YF,ZFL:COLOR 173:PLOT
 XF,YF:FM=ZFL
1400 IF XF=X AND YF=Y THEN GOSUB 830
1410 IF XF>18 OR XF<1 THEN COLOR FM:PLOT
 XF,YF:FLE=0:TIF=75-DIF*10:FLEDER=0
1420 SOUND 3,0,0,0:O=0:RETURN
1430 REM EXTRA
1440 ON INT(RND(0)*5)+1 GOTO 1450,1460,1
470,1480,1490
1450 CB=229:E1=1:POSITION 7,22:? #6;"e":
GOTO 1500
1460 CB=248:X2=1:POSITION 8,22:? #6;"x":
GOTO 1500
1470 CB=244:T3=1:POSITION 9,22:? #6;"t":
GOTO 1500
1480 CB=242:R4=1:POSITION 10,22:? #6;"r"
:GOTO 1500
1490 CB=225:A5=1:POSITION 11,22:? #6;"a"
1500 COLOR CB:PLOT 19,5
1510 FOR W=50 TO 1 STEP -2
1520 FOR W1=1 TO 4:SOUND 1,W*W1,10,9-W1:
NEXT W1:SOUND 1,0,0,0:FOR W1=1 TO W/30:N
EXT W1:NEXT W
1530 FOR W=9 TO 0 STEP -3
1540 FOR W1=-100 TO 100 STEP 20:SOUND 2,
ABS(W1)+100,14,W:NEXT W1:NEXT W:SOUND 2,
0,0,0
1550 IF E1=1 AND X2=1 AND T3=1 AND R4=1
AND A5=1 THEN 2080
1560 COLOR 32:PLOT 19,5:GOTO 120
1570 IF SC>HI THEN HI=SC:GOSUB 2990
1580 GRAPHICS 17:POKE 756,PAGE:POK=PAGE:
POKE 708,50
1590 ? #6;"     &&&&&&&&&&     ";
1600 ? #6;"    &&&&&&&&&&&&    ";
1610 ? #6;"   &&&&&&&&&&&&&&   ";
1620 ? #6;"  &&&nasen jack&&&  ";
1630 ? #6;" &&&&&&&&&&&&&&&&&& ";
1640 ? #6;"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&";
1650 ? #6;"&&&&&&&[illegible]&&&&&&&&";
1660 ? #6;"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&";
1670 ? #6;"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&";
1680 ? #6;"[illegible]&";
1690 ? #6;"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&";
1700 ? #6;"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&";
1710 ? #6;"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&";
1720 ? #6;"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&";
1730 ? #6;" &&&&&&&&&&&&&&&&&& ";
1740 ? #6;"  &&press  start&&  ";
1750 ? #6;"   &&&&&&&&&&&&&&   ";
1760 ? #6;"    &&&&&&&&&&&&    ";
1770 ? #6;"     &&&&&&&&&&     ";
1780 POSITION 1,21:? #6;"SCORE      ";SC
:POSITION 1,22:? #6;"HIGH SCORE:";HI
1790 IF PEEK(53279)=5 THEN DIF=DIF+0.1:D
AT=DAT+1:FOR W=1 TO 30:SOUND 0,W/2,10,7:
NEXT W:SOUND 0,0,0,0
1800 IF DIF>0.9 THEN DIF=0.1:DAT=1
1810 POSITION 9,12:? #6;DIF*10
1820 IF PEEK(53279)=6 THEN LVL=DIF*10:SC
=0:RETURN
1830 GOTO 1790
1840 REM SPIELFELD
1850 POKE 559,0:GOSUB 2560:XR=0
1860 FOR W=0 TO 22:COLOR 32:PLOT 0,W:DRA
WTO 19,W:NEXT W
1870 X=0:Y=21:TIF=75-DIF*10:FLE=0:FLEDER
=0:FM=32:SOK=10
1880 COLOR 130:PLOT X,Y:COLOR 156:PLOT 1
9,5
1890 FOR W=6 TO 22 STEP 4:COLOR 38:PLOT
0,W:DRAWTO 19,W:NEXT W
1900 FOR W=6 TO 18 STEP 4
1910 F=INT(RND(0)*5)+1:F=F*3:LOCATE F,W+
4,Z:IF Z=32 THEN 1910
1920 FOR W1=W TO W+3:POSITION F,W1:? #6;
CHR$(7):NEXT W1
1930 NEXT W
1940 FOR W=10 TO 18 STEP 4
1950 F=INT(RND(0)*5)+1:F=F*3:LOCATE F,W+
4,Z:IF Z=32 THEN 1950
1960 LOCATE F,W,Z:IF Z=7 THEN 1950
1970 FOR W1=W TO W+3:POSITION F,W1:? #6;
CHR$(7):NEXT W1
1980 NEXT W
1990 FOR W=5 TO 21 STEP 4:FOR W1=0 TO 1
2000 F=INT(RND(0)*13)+3:LOCATE F,W,Z:IF
Z<>32 THEN 2000
2010 LOCATE F,W+1,Z:IF Z=7 THEN 2000
2020 COLOR 133:PLOT F,W:COLOR 174:PLOT F
,W-1:NEXT W1:NEXT W
2030 FOR W1=0 TO 7:FOR W=7 TO 19 STEP 4
2040 F=INT(RND(0)*19):LOCATE F,W,Z:LOCAT
E F,W+1,Z1:IF Z=7 OR Z1=174 THEN 2040
2050 LOCATE F,W,Z:IF Z<>32 THEN 2040
2060 COLOR 168:PLOT F,W:NEXT W:NEXT W1
2070 POKE 559,46:RETURN
2080 POKE 559,0:? #6;"K":WJ=0:WH=7:WY=23
:POKE 710,196
2090 POKE 550,0:POKE 551,6:POKE 536,1
2100 COLOR 7:PLOT 0,23:DRAWTO 0,10:COLOR
 218:PLOT 17,23:DRAWTO 19,23
2110 FOR W=10 TO 23:COLOR 38:PLOT 1,W:DR
AWTO 16,W:NEXT W
2120 FOR W=2 TO 14 STEP 3:COLOR 29:PLOT
W,9:DRAWTO W,0:NEXT W
2130 POKE 559,34
2140 COLOR WH:PLOT 0,WY:WY=WY-1:LOCATE 0
,WY,ZW:COLOR 132:PLOT 0,WY:WH=ZW:FOR W=0
 TO 14:NEXT W
2150 GOSUB 2440
2160 IF WY>9 THEN 2140
2170 COLOR 32:PLOT 0,9
2180 COLOR WH:PLOT WJ,9:WJ=WJ+1:LOCATE W
J,9,ZW:COLOR 130:PLOT WJ,9:WH=ZW:FOR W=0
 TO 15:NEXT W
2190 GOSUB 2440
2200 IF WJ<3 THEN 2180
2210 FA=28:POS=3:GOSUB 2410
2220 COLOR WH:PLOT WJ,9:WJ=WJ+1:LOCATE W
J,9,ZW:COLOR 130:PLOT WJ,9:WH=ZW:FOR W=0
 TO 15:NEXT W
2230 GOSUB 2440
2240 IF WJ<6 THEN 2220
2250 FA=31:POS=6:GOSUB 2410
2260 COLOR WH:PLOT WJ,9:WJ=WJ+1:LOCATE W
J,9,ZW:COLOR 130:PLOT WJ,9:WH=ZW:FOR W=0
 TO 15:NEXT W
2270 GOSUB 2440
2280 IF WJ<9 THEN 2260
2290 FA=123:POS=9:GOSUB 2410
2300 COLOR WH:PLOT WJ,9:WJ=WJ+1:LOCATE W
J,9,ZW:COLOR 130:PLOT WJ,9:WH=ZW:FOR W=0
 TO 15:NEXT W
2310 GOSUB 2440
2320 IF WJ<12 THEN 2300
2330 FA=124:POS=12:GOSUB 2410
2340 COLOR WH:PLOT WJ,9:WJ=WJ+1:LOCATE W
J,9,ZW:COLOR 130:PLOT WJ,9:WH=ZW:FOR W=0
 TO 15:NEXT W
2350 GOSUB 2440
2360 IF WJ<15 THEN 2340
2370 FA=126:POS=15:GOSUB 2410
2380 GOSUB 2890
```

```
2390 E1=0:X2=0:T3=0:R4=0:A5=0:L=L+1:POKE 550,240:POKE 551,235:POKE 536,0:SOUND 2,0,0,0:SOUND 3,0,0,0
2400 BO=3000:DAT=DAT+1:DIF=DIF+0.1:LVL=DIF*10:GOSUB 540:GOSUB 1850:GOTO 120
2410 COLOR 131:PLOT POS,9
2420 FOR W=7 TO 1 STEP -1:COLOR FA:PLOT POS,W:COLOR 32:PLOT POS,W+1:FOR W1=1 TO 25:NEXT W1:NEXT W
2430 RETURN
2440 POKE 756,POK:POK=POK+4:IF POK>PAGE+4 THEN POK=PAGE
2450 RETURN
2460 DATA 1,0,119,85,117,21,21,119,0,2,40,120,180,94,96,56,36,18,3,12,30,54,122,6,28,20,40
2470 DATA 4,48,120,252,252,252,120,200,12,5,126,126,126,126,255,255,255,255,0,0,239,239,239,0,254,254,254
2480 DATA 7,68,68,68,68,124,68,68,68,0,20,85,127,127,62,28,20,0,9,56,84,124,40,186,124,56,56
2490 DATA 11,56,24,16,16,0,0,0,0,12,0,0,0,0,0,72,38,217,13,0,0,36,126,153,0,0,0,15,0,0,0,24,24,16,0,0
2500 DATA 28,0,0,0,0,0,0,0,0,29,1,1,1,1,1,1,1,1,30,255,255,193,223,195,223,193,255
2510 DATA 31,255,255,221,235,247,235,221,255,59,255,255,193,247,247,247,247,255
2520 DATA 60,255,255,195,221,195,215,219,255,62,255,255,193,221,221,193,221,255,63,0,28,62,127,0,0,40,56
2530 DATA 58,170,85,85,170,85,255,255,255,-1,2,24,60,54,47,40,28,20,40,3,24,60,180,244,12,56,40,20
2540 DATA 4,24,60,126,126,126,60,38,96,5,126,90,90,118,247,255,247,255,9,56,84,124,56,56,254,56,56
2550 DATA 13,0,0,36,255,24,0,0,0,28,0,24,36,0,0,0,0,0,-1
2560 IF DAT>22 THEN DAT=1
2570 RESTORE 2580+DAT*10
2580 READ C:FOR I=0 TO 7:READ A:POKE CHS+CH0+I,A:POKE CHS+CH0+1024+I,A:NEXT I:READ FA:POKE 710,FA:RETURN
2590 DATA 14,0,0,60,126,60,24,24,60,14
2600 DATA 14,126,36,24,36,82,157,137,126,24
2610 DATA 14,60,24,24,60,118,118,110,60,36
2620 DATA 14,24,90,60,24,24,52,44,60,197
2630 DATA 14,146,84,56,0,56,124,254,124,9
2640 DATA 14,126,255,126,60,66,66,36,24,182
2650 DATA 14,0,0,0,24,52,44,24,0,13
2660 DATA 14,60,60,24,24,60,60,126,126,167
2670 DATA 14,4,24,0,28,16,32,32,64,23
2680 DATA 14,0,0,0,42,0,89,60,126,250
2690 DATA 14,0,126,110,60,24,24,24,60,79
2700 DATA 14,0,73,73,73,62,0,0,28,10
2710 DATA 14,0,28,62,62,28,0,0,28,14
2720 DATA 14,62,65,85,73,73,34,28,0,168
2730 DATA 14,0,0,0,17,250,108,248,56,24
2740 DATA 14,0,20,34,20,20,42,54,42,6
2750 DATA 14,60,126,189,189,126,126,126,60,196
2760 DATA 14,60,24,60,90,90,60,110,126,54
2770 DATA 14,28,34,62,62,28,0,28,62,248
2780 DATA 14,56,16,16,56,16,16,56,124,29
2790 DATA 14,126,60,24,60,126,126,126,60,67
2800 DATA 14,0,255,66,60,66,255,66,60,20
2810 RESTORE 2810:FOR I=1536 TO 1684:READ A:POKE I,A:NEXT I
2820 SOUND 0,0,0,0:RETURN
2830 DATA 104,72,174,46,6,189,47,6,141,6,210,24,105,1,141,4,210,169,170,141,5,210
2840 DATA 141,7,210,238,46,6,173,46,6,201,182,208,5,169,0,141,46,6,169,8,141,24,2,96
2850 DATA 0,144,144,121,121,121,121,108,108,96,96,96,91,96,96,108,108,108,108,128,128,162,162,162,144,128,128
2860 DATA 121,121,121,121,144,144,144,144,144,144,162,144,144,128,128,128,128,162,162,193,193,193,193,144,144,121
2870 DATA 121,121,108,108,96,96,96,91,96,96,108,108,108,108,128,128,162,162,162,144,128,128,121,121,128,128,144
2880 DATA 144,153,153,173,173,153,153,144,144,144,144,144,144,144,144,144,144,0,0,0,0,0,0,0
2890 COLOR WH:PLOT WJ,9:WJ=WJ+1:LOCATE WJ,9,ZW:COLOR 130:PLOT WJ,9:WH=ZW:FOR W=0 TO 15:NEXT W
2900 GOSUB 2440
2910 IF WJ<17 THEN 2890
2920 COLOR WH:PLOT 17,WY-1:WY=WY+1:LOCATE 17,WY,ZW:COLOR 130:PLOT 17,WY:COLOR 127:PLOT 17,WY-1:WH=ZW
2930 FOR W=0 TO 7:NEXT W
2940 GOSUB 2440
2950 IF WY<22 THEN 2920
2960 COLOR 32:PLOT 17,WY-1
2970 FOR W=0 TO 700:NEXT W
2980 RETURN
2990 GRAPHICS 17:POKE 756,224
3000 POSITION 0,5:? #6;"---------------------":POSITION 0,15:? #6;"---------------------"
3010 POSITION 3,10:? #6;"[illegible]"
3020 FOR W=15 TO 0 STEP -1:FOR W1=30 TO 0 STEP -5:SOUND 0,W1*5,10,W:NEXT W1:NEXT W:SOUND 0,0,0,0
3030 FOR W=15 TO 0 STEP -2:FOR W1=50 TO 40 STEP -1:SOUND 1,W1*5,10,W:NEXT W1:NEXT W:SOUND 1,0,0,0
3040 FOR W=0 TO 20:FOR W1=0 TO 3:SETCOLOR W1,RND(0)*100,RND(0)*100:NEXT W1:NEXT W:RETURN
```

Wer wird Software-Champion 1985?

Ja, liebe Leute, nun ist die Stunde gekommen, so SIE zu entscheiden haben, wer erster SOFTWARE-CHAMPION werden wird. Schreiben Sie uns bitte zahlreich, damit wir ein eindeutiges Ergebnis bekommen. Alles hängt jetzt von Ihnen ab. Die verschiedenen Autoren, die wir hier noch einmal aufgelistet haben, warten schon mit Spannung auf IHRE Entscheidung. Füllen Sie den Wahlzettel aus und schicken Sie ihn an den TRONIC-Verlag, Postfach 41, 3444 Wehretal 1, Kennwort „1985". (Wahlzettel siehe unten!)

Was es zu gewinnen gibt, erfahren Sie auf Seite 74!
UND: Auch 1986 werden wir diese Aktion wieder durchführen: Es winken die gleich, tollen PREISE!

In der Februar/März-Ausgabe von HOMECOMPUTER wird unser Champion vorgestellt!

PROGRAMM	SYSTEM	NAME	ORT
(Top-Programme aus COMPUTRONIC)			
„Star Battle"	(C-64)	Frank Brall *	Bad Hersfeld
„Frogger"	(TI-99)	Karsten Bogusch	Dortmund
„Spinnen"	(ZX-81)	Martin Riedmiller	Spaichingen
„Jet-Pac"	(C-64)	Thomas Goesmann	Meschede
„Donkey Kong"	(Atari)	Kemal Ezcan	Maintal
„Spukhaus"	(ZX-81)	Martin Riedmiller	Spaichingen
„Brieftaube"	(C-64)	Detlef Gütlich	Dortmund
„Andromeda"	(Spectrum)	Zuheir Urwani	Recklinghausen
„Ritter Erik"	(C-64)	Thomas Goesmann	Meschede
„Olympiade"	(ZX-81)	Walter Messing	Eynatten/Belgien
„Willibald"	(Spectrum)	Zuheir Urwani	Recklinghausen
„Firebird"	(C-64)	Klaus Bartl	Eschenbach
„High-Music"	(C-64)	Jörg Weiser	Schenklengsfeld
„Conan's Castle"	(Schneider)	Ottfried Schmidt *	Melsungen
„Aquanaut"	(Atari)	Kemal Ezcan	Maintal
„Miner 99"	(TI-99)	Heinrich Stamerjohanns	/USA
„Moonsweeper"	(C-64)	Thomas Goesmann	Meschede
„Squares"	(Spectrum)	Zuheir Urwani	Recklinghausen
„Jumping Ghost"	(Atari)	Oliver Cyranka	Tübingen
„Stardust"	(TI-99)	W. Döltsch	Weiterstadt
„Spider Mutants"	(ZX-81)	Peter Weiland	Wietze
			* außer Konkurrenz
(Top-Programme aus HOMECOMPUTER)			
„Reaktor"	(C-64)	Carsten von der Lippe	Asternstraße 16
„Cavern of Death"	(C-64)	Christian Wurzer	Nürnberg
„Alien Destroyer"	(C-64)	Ronald Mayer	Thening/Österreich
„Sprinter '84"	(Atari)	Oliver Schmidt	Düsseldorf
„The Caves"	(C-64)	Matthias Baldauf	Rockenhausen
„Cambodia"	(Atari)	Oliver Schmidt	Düsseldorf
„Ufo"	(C-64)	Ronald Mayer	Thening/Österreich



Der Leser muß entscheiden, wer folgende Preise erhalten soll:

1. Preis: 5000 Mark in bar (Scheck)
2. Preis: Farbmonitor oder 800 Mark in bar
3. Preis: Computer-Zubehör (Beispiel - Wersi-Keyboard) im Gesamtwert von 300 Mark
4. bis 108 Preis: Je ein Abo (wahlweise Computronic, Homecomputer, Compute mit oder CPU). Alle eingesendeten Programme werden berücksichtigt!

Fortsetzung von Seite 73!

Also: MITMACHEN!

MAILBOX

LESER SCHREIBEN AN DEN „HOMECOMPUTER“

„Mehr Spieletips, mehr Adventure-Lösungen“

Ich finde Ihre Zeitschrift wirklich spitze! Nur finde ich, daß Sie mehr Spieletips und POKES sowie Adventure-Lösungen bringen sollten. Auch fände ich es gut, wenn die Leser Fragen zu Spielen stellen könnten, die dann andere beantworten können. **Martin Buck, Ulm**

Redaktion:

Die Redaktion findet es gut, daß immer mehr Leser gute Anregungen für unser Blatt liefern! Es ist schön zu wissen, daß sich „die Leute“ Gedanken über den HOMECOMPUTER machen! Zu den Fragen: Seit der letzten Ausgabe vom HOMECOMPUTER haben wir die sogenannte „HELPLINE“ eingeführt. Wir wollten versuchen (bislang leider ohne nennenswerten Erfolg, schade!), den „Hilfesuchenden“ Adventure-Lösungen zu vermitteln. Zum Thema „Spielertips“ ist schon einiges „geleistet“ worden. Zu unserem Bedauern ist für den HOMECOMPUTER noch nichts eingegangen. In der COMPUTRONIC allerdings konnten in den beiden letzten Heften Tips zum „Manipulieren“ von Profi-Spielen gegeben werden. Wir hoffen, daß sich auch im HOMECOMPUTER ein ähnlicher Erfolg abzeichnet.

„Atari-Magazin gefragt!“

Ich kaufe oft Ihre Zeitschriften und finde sie sehr gut! Ich glaube, Sie geben sich sehr viel Mühe, gute Programme auszuwählen. Manchmal aber geraten leider kleine Fehler in die Listings... Noch eine Frage: Ich habe neulich gesehen, daß Sie eine spezielle Zeitschrift nur für Commodore und Schneider herausgeben. Geht das für den Atari nicht auch? Damit würden Sie mir, meinen Freunden und auch allen anderen, die einen Atari 600 XL bzw. 800 XL besitzen, einen großen Wunsch erfüllen! Alles Gute weiterhin! **Philip Witte, Wuppertal**

Redaktion:

Vielen Dank, lieber Philip, für Deine positive Kritik an unseren Magazinen! Das Heft, das Du meinst, ist die COMPUTE MIT, die sich ausschließlich mit allen Commodore- und Schneider-Rechner befaßt. Ein Atari-Magazin wäre nach dem letzten Stand der Dinge (große Nachfrage nach Computern und Software) sicherlich eine Überlegung wert. Doch: Es muß vorläufig leider bei einer Überlegung bleiben. Denn: Man stelle sich vor, unser Verlag würde für jedes Homecomputer-System eine eigene Zeitschrift herausgeben... Folge: Wir müßten dann unsere HOMECOMPUTER, COMPUTRONIC und CPU-TIPS & TRICKS „einstellen“; außerdem ist die Kostenfrage auch nicht unerheblich und „nebensächlich“. Rothschilds hätten da keine Probleme...



„Einen Leser mehr?“

Ich kann Ihnen einen Tip geben, wie Sie mindestens einen Leser mehr pro Ausgabe haben könnten... Ganz einfach, nehmen Sie doch die Laser-Homecomputer in Ihr Programm auf! Die Dinger sind nicht schlecht und auch genug im Betrieb. Listings aber kann man nicht mehr finden; warum eigentlich nicht? Hier ist eine echte Marktlücke, in die Sie einsteigen sollten! Dieser Tip ist kostenlos; kann aber Folgen nach sich ziehen. Siehe oben! **Rainer Ruffer, Lengerich**

Redaktion:
Vielen Dank für diesen ironisch bis „satirisch" verfaßten Brief! Wir finden es gut, daß Sie sich für die LASER-Computer einsetzen. Dennoch ist die Lage so, daß so gut wie keine Nachfrage mehr nach Laser-Programmen besteht. Nennen Sie uns doch bitte mindestens 200 „LASER-Leser" und mindestens fünf gute Programm-Autoren. Dann wäre gewährleistet, daß wir nicht für ein „Geister-Publikum" arbeiten würden. Nochmals vielen Dank für diesen „wohlformulierten" Brief!

„Bestes Gegenmittel"
Ich muß Ihnen ein kräftiges Lob aussprechen! Ihre drei Zeitschriften werden mit jeder Ausgabe besser. Ich habe noch nie so aufgelockerte Computer-Zeitschriften in die Hand bekommen. Sie sind das beste Gegenmittel, wenn man z. B. eine schlechte Arbeit in der Schule geschrieben hat! Ich habe noch einen Vorschlag: Wenn Sie nur den Umschlag der jeweiligen Zeitschrift auf Glanzpapier drucken, und den Rest auf das billige Papier, können Sie bei gleichbleibendem Preis den Umfang erheblich vergrößern. Dann werden auch mehr als nur ein Listing, z. B. für den TI-99/4A, abgedruckt... Meiner Meinung nach hat beim Umfang einer Zeitschrift die Quantität (der Inhalt) vor der Qualität (das Papier) eine Priorität.

Dietmar Augustin, Frechen

MAILBOX

Redaktion:
Den Vorschlag, den Sie machen, ist schon oft im Hause TRONIC diskutiert worden. Dennoch sind wir der Meinung, daß auch der Raum für Infos, Software-News und dergleichen mehr genutzt werden muß. Wir wollen nach Möglichkeit verhindern, daß wir nur noch ein „Listing-Blatt" mit Umschlag herausgeben. Dies ist uns auch schon vorgeworfen worden!

Schreib doch auch mal an die MAILBOX!

INFOS

Der deutsche QL ist da!

Wehretal / Ottobrunn (M.K.). Seit langem erwartet, heiß ersehnt, ist er nun endlich da! Die Rede ist vom „Erscheinen" des Sinclair QL in komplett deutscher Ausführung. Viele Sinclair-Fans werden sich freuen, bietet der „QL" doch eine echte Alternative zu anderen Rechner dieser Art. Er ist auch nunmehr eine ernstzunehmende „Konkurrenz" im „eigenen Hause". (Will sagen: zu Spectrum 48 und Spectrum Plus)



Die Features dieses 32-Bit Computers, der als einer der ersten in seiner Klasse den Motorola 68008 benutzt, aufrüstbar auf 640 K ist und zwei eingebaute Microdrives besitzt, sind mehr als überzeugend und im Detail ausgereift.
Einmalig ist nicht nur der Preis von 1.298 Mark (ohne Bildschirm und Drucker), sondern daß die komplette Software in deutsch im Preis enthalten ist. Entwickelt speziell für den QL von PSION, gibt es nun die gleiche Software z. B. auch heute schon für den IBM PC. Das alleine spricht für sich.
4 Programme, die jedes Bedürfnis optimal abdecken:
QL QUILL setzt einen neuen Standard in der Textverarbeitung.
QL ABACUS ist ein Kalkulationsprogramm mit 255 Zeilen und 64 Spalten für Simulationsrechnungen, Kalkulationen, Umsatzstatistiken oder Finanzierungen.
QL ARCHIVE das professionelle Datenverwaltungsprogramm.
QL EASEL ein Programm für hochauflösende farbige Geschäftsgrafik.
Natürlich sind alle Programme durch das neuentwickelte Betriebssystem QDOS mittels Multitasking untereinander benutzbar. Diese 4 Programme sowie 4 Cartridges für die Backups gehören zu jeder QL-Systemeinheit.

Nähere Informationen bei: Jürgen Schumpich GmbH, Jägerweg 12, 8012 Ottobrunn

★ JUKI 6000 – der Schönschreib-Drucker ★

Wehretal (red.). MVB-GmbH stellt mit dem Typenrad-Drucker JUKI 6000 eine interessante Neuheit auf dem deutschen Markt vor. Dieser Drucker eignet sich zum Anschluß als Schönschreib-Drucker an Home- und Personal-Computer. Besondere Merkmale sind:
- autom. Zentrieren
- autom. Unterstreichen
- Zeilenschaltung 1, 1 1/2, 2 Zeilen
- Zeichendichte 10, 12, 15 Zeichen
- bi-direktionaler Druck mit Druckweg-Optimierung
- sekundenschnelles Wechseln der Typenräder
- verschiedene Schriftarten
- parallele oder serielle Schnittstelle

Weitere Merkmale sind das geringe Gewicht (ca. 6 kg) und der günstige Preis (empf. Verkaufspreis 748,-- DM).
Den Vertrieb für die BRD hat die Fa. MVB-GmbH übernommen. Durch eigene Werkstatt ist ein zuverlässiger Service gewährleistet.



Weitere Informationen erhalten Sie durch MVB-GmbH, Vertriebskommanditgesellschaft, Brüder-Grimm-Str. 5, 6408 Ebersburg-Weyhers.

NEWS

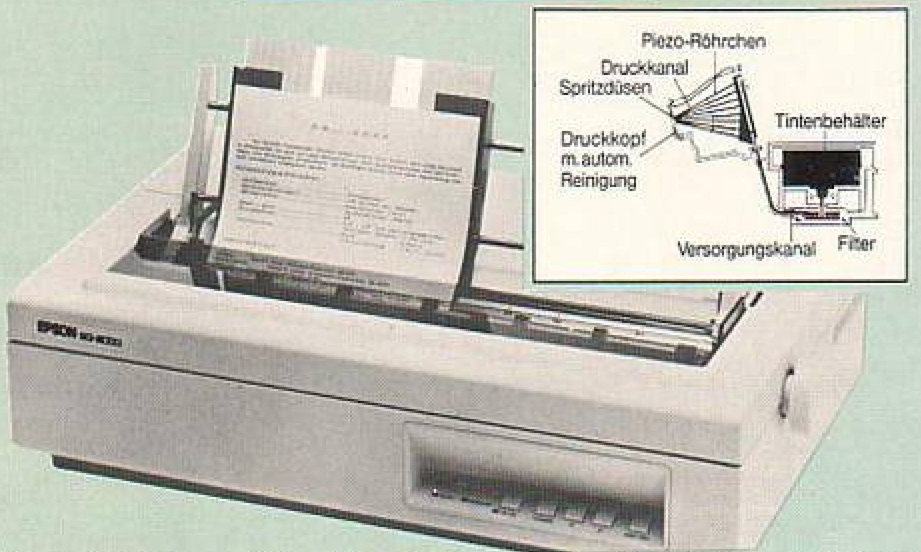
Reset-Gerät für ZX-Spectrum

Wehretal (M.K.). Welcher Spectrum-Besitzer kennt dieses Problem nicht? Bei jedem Laden eines neuen Programmes muß man den Stecker oder das Anschlußkabel ziehen und dann wieder mit dem Rechner verbinden. Eine kleine „Rest Switch Box" macht nun Schluß mit diesem „Problem".



Es handelt sich um eine kleine schwarze Box, die in den Stromkreislauf zwischengeschaltet wird. Durch leichtes Drücken einer Taste wird der Speicher wieder frei, das Programm gelöscht. Eine Leuchtdiode zeigt die Betriebsbereitschaft des Computers an. Die Reset-Box ist eine gute Idee. Darüberhinaus recht klein, wirkt nicht störend und paßt sich dem „Schwarz" des Spectrums hervorragend an. Interessant auch der Preis: Für ca. 16 Mark ist dieses nützliche „Mini-Gerät" zu haben. Wer sich dafür interessiert, wende sich an: MICRODEAL, 41, Truro Road, St. Austell, Cornwall, England.

SQ-2000-Tintendrucker von EPSON



Wehretal (red.). Das papierlose Büro wird weder jetzt noch in absehbarer Zeit Realität, im Gegenteil: Die sprunghaft gewachsene Anzahl sauber verarbeiteter und aufbereiteter Informationen verlangt nach immer perfekterer Darstellung. Achtzig Jahre lang brachten Typenhebel, erst per Fingerdruck, dann von Elektromagneten gezogen, die Buchstaben aufs Papier. Für kurze Zeit folgten Kugelkopf und Typenrad, beide mit dem Vorteil des auswechselbaren Schriftträgers.

Die Entwicklung von Punktmatrixdruckern bedeutete den Anfang einer ganz neuen Schreibtechnik, die im Prinzip in allen modernen Computerdruckern verwendet wird. Sie zerlegt die Schriftzeichen in ein Punkteraster und gibt sie durch einzeln ansteuerbare Nadeln wieder. Dank hoher Druckgeschwindigkeit werden sie überwiegend für Massenausdrucke eingesetzt. Für Korrespondenz wird oft noch ein Typenraddrucker mit den Nachteilen des eintönigen Schriftbildes und des Lärms verwendet. Damit waren bis jetzt in der Regel zwei Drucker für einen Computer erforderlich: Typenraddrucker für die Korrespondenz und Nadeldrucker für die Massenausdrucke und Übersichten.

Der neue, berührungslose Tintenstrahldrucker EPSON SQ-2000 verbindet die Vorteile beider Prinzipien und arbeitet darüber hinaus nahezu geräuschlos. Durch eine Verdreifachung der Punktedichte liefert er ein geschlossenes „Schreibmaschinen"-Schriftbild, und durch die einzeln ansteuerbaren Punkte erzeugt er dennoch jedes beliebige Schriftzeichen. Wegen des nahezu lautlosen Arbeitens kann er direkt am Arbeitsplatz stehen. Dank seiner hohen Druckgeschwindigkeit von 176 Zeichen pro Sekunde bedient er auch mehrere Personalcomputer, wenn er mit einem entsprechenden Pufferspeicher betrieben wird.

Wer mehr wissen möchte, der wende sich an: EPSON Deutschland GmbH
Zülpicher Str. 6
4000 Düsseldorf 11
Tel.: 0211/5 60 30

Sinclair 128 K?

Wehretal (M.K.). In der ersten Oktoberwoche kam die Nachricht aus Spanien: Sinclair hat einen neuen Spectrum mit 128K. Bei einer Computermesse in Barcelona gab der spanische Vertreiber von Sinclair bekannt, daß der „Spectrum 128" im kommenden Frühjahr in England auf den Markt kommen wird. Wann das Gerät in Deutschland eingeführt wird, ist noch unbekannt.

Ob der neue Spectrum – aus Kostengründen – auch in Spanien hergestellt werden wird, ist unklar. Tatsache ist jedoch, daß der „Neue" aus dem Hause Sinclair nicht nur dem eigenen „QL" Konkurrenz machen wird. Man will – wie auch schon andere Hersteller zuvor – in den neuen „128K-Bereich" eindringen, um möglicherweise den Anschluß nicht zu verpassen. Der Grund mag wohl auch in der – relativen – Erfolgslosigkeit des Sinclair QL liegen, der in Deutschland keine große Durchschlagskraft hatte. Bleibt abzuwarten, wie das neue Gerät „aussieht"; erst dann kann man beurteilen, ob Sinclair einen Teil des „128K-Marktes" erobern kann. Sicher dürfte dagegen sein, daß dies das „Ende" des beliebten „Spectrum 48" sein wird. Denn: Preis und Leistung (vor allem sei die Sound-Eigenschaft des „Neuen" genannt) könnten dem in Deutschland gut verkauften „48er" den Garaus machen.

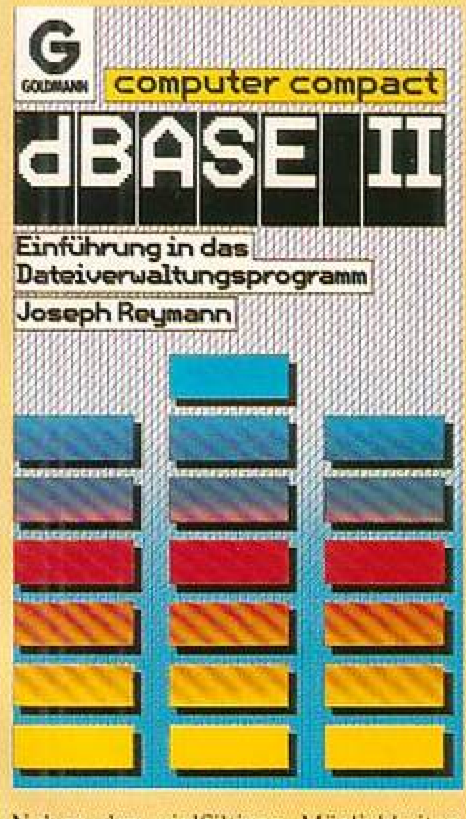


dBASE II

Eine Einführung in das Datei-Verwaltungsprogramm

Von Joseph Reymann

Kaum ein User von Personal Computern kann auf Dauer auf die gewaltigen Vorteile eines modernen Datei-Verwaltungs-Programmes mehr verzichten. Die Nachfrage ist groß, das hat die Erfahrung in den vergangenen Monaten gezeigt. Nun gibt es einige dieser Programme, die einen gut – die anderen weniger ansprechen. „dBASE II" jedoch scheint sich durchzusetzen; es zählt zu den meistverbreiteten und technisch ausgereiftesten Programmen dieses „Genre" – dieser Art.



Neben den vielfältigen Möglichkeiten der Textverarbeitung war es nicht zuletzt die Fähigkeit zur Datenbankverwaltung, die den Personal Computer so stark in der Gunst der Käufer steigen ließ. Unter einer „Datenbank" versteht man eine Anzahl von Informationen, die in einer bestimmten Form vom Rechner gespeichert bzw. verwaltet wird. Beispiele: Das Telefonbuch oder der Versandhauskatalog sind gedruckte Formen einer Datenbank. All' diese Problematiken und Fragen, die sich der Anfänger stellen wird, wenn er sich entschließt, „dBASE II" anzuwenden, werden vom Autor Joseph Reymann in einer „erstaunlichen" Verständlichkeit dargestellt. Das Buch führt den User in die Handhabung von „dBASE II" ein und gibt einen klaren Überblick über die Leistungsstärke dieses Programmes! Folgende „essentials" charakterisieren das „Reymann-Buch":

- Grundlagen der Datenverwaltung
- Aufbau eines Datenverwaltungssystems mit „dBASE II"
- Sortieren und „Wiederfinden"
- Anwendung und Betrieb

„dBASE II" ist ein Goldmann-Computer Compact-Taschenbuch. Band 13129. Es ist für 14,80 DM zu haben. (M.K.)

Bücher-News



Das „Werk" von Eduard Altmann gibt einen hervorragenden und „tiefen", will sagen: sehr genauen – Einblick in die „Kriterien" des Computer-Kaufes. Ein Computer kann teuer, zeitraubend und nutzlos, aber genauso gut preiswert, günstig, schnell und sinnvoll sein. Eben mit dieser Thematik beschäftigt sich der Autor auf das genaueste.

Ginge es allein nach der Werbung, so wären alle Computer gleich „allwissend" und leistungsfähig. Auch Software scheint es für alle Computer „in rauhen Mengen" zu geben. Aber gerade das ist in den meisten Fällen nicht zutreffend. Alle haben ihre Stärken und Schwächen, die Eduard Altmann „gnadenlos" entlarvt. Je nachdem, was Sie vom Computer erwarten, sollte auch Ihre Kaufentscheidung ausfallen. Dieses Buch ist ein geradezu idealer Ratgeber bei diesen Fragen. Es sei jedem, der sich der „Computerei" widmet, „an's Herz" gelegt! (Manfred Kleimann)

„Mehr Computer für weniger Geld" ist bei HEYNE erschienen. Und zwar unter der Reihe „Kompaktwissen". Band 22/159. Es kostet nur 9,80 DM. Man sieht, es ist auch noch ein „Computerbuch für weniger Geld".

Spitzen-Software zu günstigen Preisen für

Commodore 64

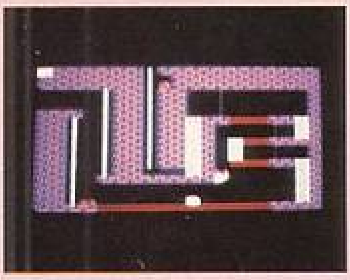
Alien-Destroyer



Programm	DM/Kassette	DM/Diskette	Bestell-Nr.
Reactor Concentration Datenbank	17,50	23,50	HC/C-1
Warlords Caverns of Death	14,50	19,50	HC/C-2
Alien-Destroyer/Duell	24,50	29,50	HC/C-3
Ocean Game/Tennis	17,50	23,50	HC/C-4
The Caves	17,50	23,50	HC/C-5
Gardener	17,50	23,50	HC/C-6
Ufo/Skateboard Sam	24,50	29,50	HC/C-1-4

Atari 800 XL

Montezumas Rache



Programm	DM/Kassette	DM/Diskette	Bestell-Nr.
Manice/Fünf gewinnt	14,50	19,50	HC/I-1
Atlantis/Cosmische Arche	14,50	19,50	HC/I-2
Castle of Confusion Magic Fire	14,50	19,50	HC/I-3
Sprinter '84	14,50	19,50	HC/I-4
Montezumas Rache	15,50	19,50	HC/I-5
Cambodia/Splat	17,50	23,50	HC/I-6
Agent/Nasenjack	24,50	29,50	HC/I1-4

Schneider CPC-464

Programm	DM/Kassette	DM/Diskette	Bestell-Nr.
Fallschirmspringer	9,--	24,50	HC/SR-3
Geisterschloß	9,--	24,50	HC/SR-4
Zeichen-Designer	12,50	24,50	HC/SR-5
Mini Car Race/ Interceptor 3 D	17,50	26,50	HC/SR-6
Secret Agent	12,50	24,50	HC/SR-1-4

VC-20

Programm	DM/Kassette	DM/Diskette	Bestell-Nr.
Zyklo/Geldsammler	11,50	-	HC/V-1
Star Wars/Punktefresser	14,50	-	HC/V-2
Catch the Fish/Mister Jump	14,50	-	HC/V-3
Ghosts' Eggs/Fox-Hunt	14,50	-	HC/V-4
Breakout/Collector	14,50	-	HC/V-5
Q-Bert/Salvage Crew	16,50	-	HC/V-6
Dog Fight/Schwitzbad	16,50	-	HC/V-1-4

Programm	DM/Kassette	DM/Diskette	Bestell-Nr.

TI-99

Moonlander



Programm	DM/Kassette	DM/Diskette	Bestell-Nr.
Liftbär/Luftkampf	14,50	-	HC/T-1
Blue-Bugs/Perlentaucher	14,50	-	HC/T-2
Coal-Miner Meteor Infra	17,50	-	HC/T-3
Santa Maria/Tarzan	14,50	-	HC/T-4
Moonlander/Billard	14,50	-	HC/T-5
James Bond 007: Im Angesicht des Todes	14,50	-	HC/T-6
Monkey Dong	14,50	-	HC/T 1-4

ZX-Spectrum

Milli, die Milbe



Programm	DM/Kassette	DM/Diskette	Bestell-Nr.
Plong	13,50	-	HC/S-1
U-Jäger Ritter Kunibert	14,50	-	HC/S-2
Mad Space Milli, die Milbe	14,50	-	HC/S-3
Mr. Pacman Pooyan	14,50	-	HC/S-4
Wheely	13,50	-	HC/S-5
Rotate/Chrrp	15,50	-	HC/S-6
Karatron	15,50	-	HC/S 1-4

MSX

* ($5^1/_4$ Zoll)

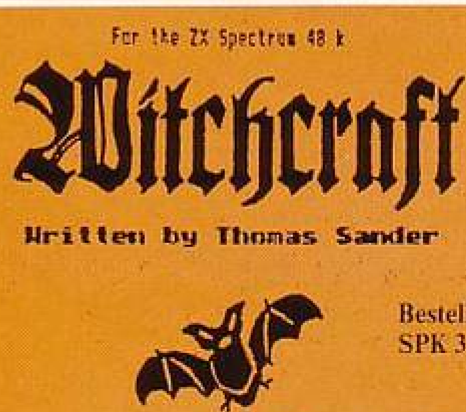
Programm	DM/Kassette	DM/Diskette *	Bestell-Nr.
Solaris	9,--	17,50	HC/M-4
Rabbit Walk	11,50	18,50	HC/M-5
Flying Rescue	14,50	19,50	HC/M-6
Letter Puzzle	12,50	17,50	HC/M 1-4

Bildschirmtext mit dem Commodore-64

Homecomputer testet Steckdecoder

Gute Nachricht für alle C-64-Besitzer: Jetzt gibt es den Steckdecoder für ihren Computer, der jedes Fernsehgerät zum Bildschirmtext-Terminal macht. Und mehr noch. Nicht nur der Empfang von Btx-Seiten ist möglich, sondern auch das Fernladen von Programmen zum Telefon-Ortstarif.
Wir prüfen derzeit den Steckdecoder eines namhaften Herstellers auf Herz und Nieren. Sollten sich unsere Erwartungen erfüllen, werden wir unseren Lesern dieses Gerät (knapp 700 DM) vorstellen und anbieten. Soviel schon heute: Der Decoder ist zugleich ein Super-Graphik-Zusatz mit 480 x 240 pixels in 31 aus 4 096 Farben. Info: ☎ (0 56 51) - 4 06 43.

<u>Ein Tip:</u> Auf unserer „Weihnachtsseite“ finden Sie noch weitere tolle Kompaktangebote für alle gängigen Systeme! Deshalb blättern Sie zurück auf Seite 22!



Bestell-Nr.: SPK 3/85

„Witchcraft“ ist ein Spiel der Sonderklasse: Ein cleverer Zauberer sammelt allerlei Dinge, um einen Zaubertrunk zuzubereiten. Hexen, goldene Adler und Vampire behindern ihn. (ZX-Spectrum 29,– DM)